MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

December. 1991 No. 66



平成3年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第12号通巻66号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

12

500 yen

すごすぎる
ゼクセクス
キャプテンコマンドー
スターブレード

完全レポート
これが'91AMショーだ!

レゾン
ザ・シンプソンズ
パワーホイールズ
ザ・キング オブ ドラゴンズ
キャロップ
S.ロボガンダム

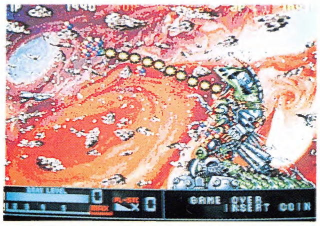
現代攻略の基礎知識

ストリートファイターII
これがアメリカ人のストII対戦極め技だ!!

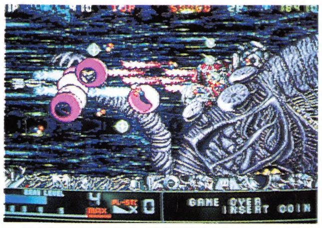
好調対戦地方巡業 神奈川・鶴間オレンジハウス
トレンドパターン5
ダルシム小僧対戦免許皆伝

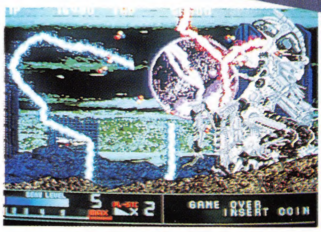

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
最終平和兵器。
戦闘準備完了。僕らは、もう、引き返せない。
METAL BLACK™
メタルブラック











西暦200X年。瀕死の地球が眼下に広がる。宇宙からきたバケモノどもが、家をビルを人々を焼き払ってしまったのだ。それでもなお、猛り狂うバケモノたち。その時、一機の戦闘機が、漆黒の闇を切り裂いた。メタルブラック。幻の戦闘機。レーザービームが悪を撃つ！叫び声をあげたのはキミか。それとも悪魔のほうなのか…●プレイ人数：2人（同時可能。途中参加有）●Aボタンで通常ショット。アイテムを集め、パワーアップを図ったらBボタンで炸裂させろ。ただし、敵もパワーアップを図るので要注意●ボーナスステージ：プレイヤーがLCOS（リードコンピュータオプチャルサイトモード）に入り、カーソルをロックオン。ミサイルを追備することができ、敵を撃墜するまでを見ることができる●アニメーションを見るような完成度の高いヴィジュアルが特徴。

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888

PONY CANYON SCITRON

また、ひとつの伝説が生まれる。

リュウ、ケン、そして春麗が…、ワールドミュージックにのって舞い踊る。
ゲームフリーク待望の「ストIIイメージアルバム」登場！
オープニングテーマ、メインキャラ8人と四天王の世界をアレンジした全10曲を収録。



STREET FIGHTER II ~IMAGE ALBUM~

ストリートファイターII
～イメージアルバム～
アルフ ライラ

11/21 ON SALE

G.S.M. CAPCOM アルフ ライラ ALFH LYRA

〈収録予定曲〉

- ストリートファイターII～オープニングテーマ～
- リュウのテーマ～日本～
- ケンのテーマ～アメリカ～
- 春麗のテーマ～中国～
- ザンギエフのテーマ～ソビエト～
- ブランカのテーマ～ブラジル～
- ダルシムのテーマ～インド～
- ガイルのテーマ～アメリカ～
- エドモンド本田のテーマ～日本～
- 四天王メドレー

CD：PCCB-00075 ¥2,500（税込）



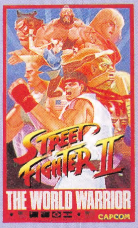
先着予約特典：特製ブックケース、1992年特製カレンダー

ストリートファイターII ラインナップ

CD NOW ON SALE
STREET FIGHTER II ―G.S.M. CAPCOM 4―/ALFH LYRA
CD：PCCB-00056 2枚組：¥3,500（税込）

VIDEO NOW ON SALE
LD 11. 21 ON SALE
STREET FIGHTER II ―G.L.V. SERIES―
60分/カラー/HiFiステレオ
VHS：PCVP-10589 ¥5,800（税込）
LD：PCLP-00243 ¥4,900（税込）





STREET FIGHTER II～場外乱闘編～ビデオ制作決定！
STREET FIGHTER II スーパーファミコン化ついに決定！

サイトロン・テレホン・インフォメーション 東京03-3236-4000

GSM1500シリーズ

ネオ・ジオ・ワールドからの贈り物。

ネオ・ジオ・システムの最新ゲームから、リアルバトルRPG「クロスソード」と
アクションゲーム「戦国伝承」の話題の2タイトルがカップリングCDで登場！
オリジナルバージョン完全収録に加え、作曲者によるアレンジバージョンも収録。



11/21 ON SALE

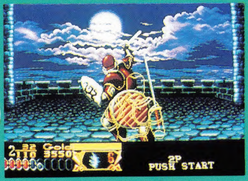
CROSSED SWORDS・SENGOKU DENSYO/ALPHA DENSHI・SNK
クロスソード・戦国伝承／アルファ電子・エスエヌケイ

〈収録曲〉
疾風に発つ（クロスソード・アレンジバージョン）
クロスソード・オリジナルバージョン
戦国伝承・オリジナルバージョン

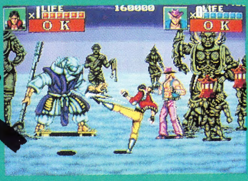
CD：PCCB-00076
¥1,500（税込）

特典：CDケースサイズ カラーステッカー

CROSSED SWORDS



戦国伝承™



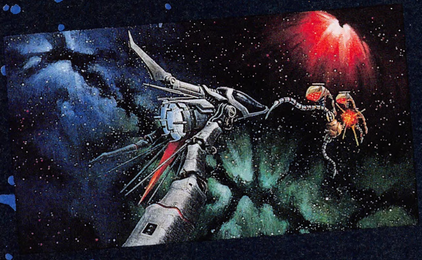
ALPHA SNK

XEXEX
ゼクセクス

いよいよ攻略開始だ。今回は4面まで（マップは次号で）おまけに5・6面を紹介だ。

ゼクセクス攻略チーム 石井ぜんじ・YOU.A 文：やまかわ悠理

注：発売バージョンはこの攻略法と若干違う部分がありますが、ほぼ同じ攻略法が通じます。



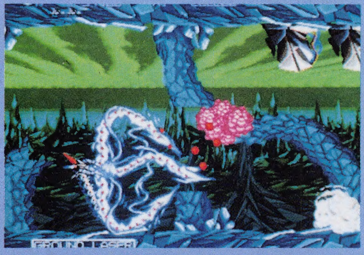
フリントの調教のススメ
手なずけるほどかわいい奴

自機のオプションであるフリントは、自機にロックさせているときと離しているときでは性格が変わってくるのは先月号でも紹介済み。今回は具体的な使い方をレッスンしましょう。

フリント地獄突き
上下に広がる幅を生かせ

フリントをロックさせた状態でショットボタンを押しっぱなしにすると気合がたまっていき、フリントが青く点滅した状態でショットボタンを離すとフリントの触手が伸びていきます。これが「フリント地獄突き」。フリントのパワーアップの状態により、伸びる触手が1～3本に変化します。

触手が3本のときに地獄突きをすると上下に幅を持つようになりますが、ここがポイント。上下に幅ができることにより、近くにいる上下の敵が撃てるようになるのです。



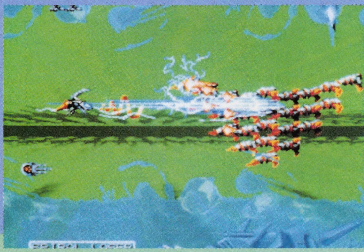
上下の広がりを利用して敵を倒す。

なぜ、こんなことをわざわざ書くのかというと、普通のショットでは近くの上下の敵に対して死角となるからなのです。一応グラウンドレーザーなら、下の敵に対しては撃てるのですが、他の武器ではほとんどダメ。

また、フリントが青く点滅した状態からさらに気合をため続けるとフリントが赤く点滅します。この状態でボタンを離すと、青く点滅した状態よりさらに長くフリントが伸びます。

フリント長距離砲
働けフリント!! 私はお休み

フリントをロックさせた状態でフリントボタンを押すとフリントが自機から離れます。しかし、気合をためてからフリントボタンを押すと、フリントは前方に飛んでいきます。これは、気合をためた時間に比例し、フリントが青く点滅している状態なら、画面の左から右へ一気に飛ばせます。



飛んでいくフリントにも攻撃力はある。

前方に堅い敵がいるときに効果を発揮することでしょう。

また、フリントは地形をすり抜けられないので、地形にぶつけずに発射することもテクニックです。

フリント後方離脱
後ろから出る敵をひき殺せ!!

先ほどはフリントを前方に飛ばしましたが、今度は後ろに飛ばすテクニックです。

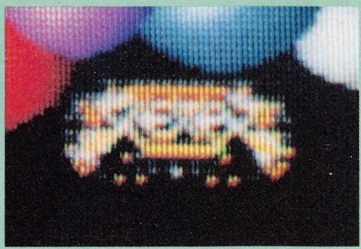
とはいっても、自機を左側に位置させ気合をためないでフリントを切り離し自機は右側へ逃げてしまうだけですが、パターンを作る上で後方から出てくる敵にはとても有効です。

ただ、先ほどのもそうですが、フリントを切り離すときはフリントボタンは連打しないこと。せっかく切り離したフリントがすぐに戻ってきます。

隠れアイテムを探せ

何もなさそうな空間にショットを撃ちこむと爆発パターンとともにアイテムが現れます。これが隠れアイテムです。出現するアイテムはランダムです。

この中には1UPアイテムもあって、32分の1の確率で出現します。得点ではエクステンドしないので、ぜひとも隠しポイントを覚えて1UPを狙いましょう。



一見何もないようなところに隠れている。

また、隠れアイテムは1回出現させると、死んだときに再び出そうとしても出現してきません。

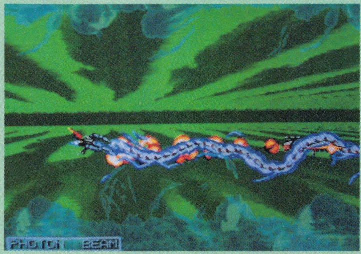
STAGE 1

いきなり最初の編隊が難しいので出現パターンを覚えましょう。

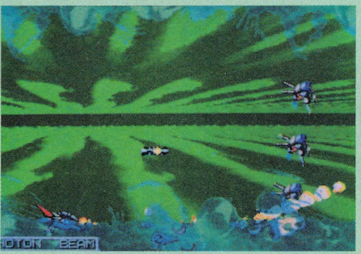
まず、中段より下側に編隊が出現するので、自分は後方から地獄突きで倒します。フリントで編隊の1匹をつぶしてから気合を発射するのがコツです。

すかさず、上に編隊が出現するので同じように倒します。最初の編隊を倒したらすぐ気合をためるように。

そして下に編隊が出現します。このとき自機を一番下に移動させ地獄突きをすると隠れアイテムが出現します。



気合をためて一気に倒す。上も同様。



一番下で気合を発射すれば隠れアイテムも出現する。

1つ目の中型戦艦まで1速とスパイラルレーザーとフリント2段階まで取れます。これ以降スピードはあげる必要はなし。1速が遅いという人は2速でもいいでしょう。

中型戦艦は弱点の部分に地

獄突きをするか、スパイラルレーザーを下から撃ちこみます。中型戦艦のレーザーは発射するとき前兆があるのですぐわかるでしょう。このあと出現するラウンドレーザーはとらないほうがいいです。

2つ目の中型戦艦が出現するときに、上方の地形に隠しアイテムがあります。ここはフリントを飛ばして出現させます。中型戦艦はスパイラルレーザーで倒します。

地上に行くとダッカーもどきが強い。撃ち逃すと弾を連射してくるので撃たれる前に倒しにいきます。1匹目は地上に降りたあとで下から出ているとげの左側から撃ちます。


ここの隠しアイテムはフリントを使って出現させる。

そのあとハッチをフリントで壊したあと上のほうに2匹目のダッカーが出現します。1匹目と同じようにとげの左側から撃ちます。


とげの外からダッカーを撃つ。

そして上下のハッチをフリントで壊しつつ、下のハッチを壊すと出現するグラウンドレーザーを取ります。

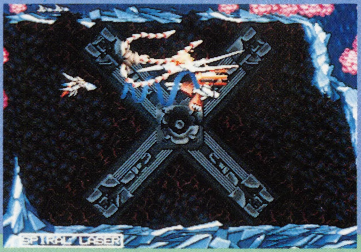
その直後柱が出現します。ピンクの部分を撃ちこめば壊せますが、爆風が大きいので自機を見失わないようにしましょう。

そして、再び柱が出現しますが、サラマンダのプロミネンスのごとく半円を描くようにはえてきます。もし囲まれたらフリントを切り離して壊しましょう。その他の場合はグラウンドレーザーで簡単に壊せます。

このあとは、ボスまでまったく問題はありません。

1面ボス

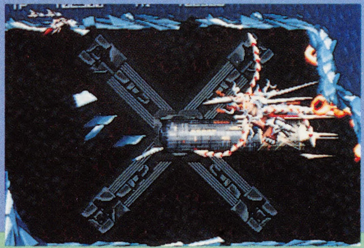
まずは前座で2機の戦闘機が出現します。2機のうち赤い戦闘機はレーザーを出してくるいやな敵。ド真ん中にフリントを置いて出現と同時に倒しましょう。2機目の青い戦闘機は出現したあと下へ着陸してしまうので、そのときにグラウンドレーザーで一気に倒してしまいましょう。そして、スパイラルレーザーがあるので、それを取り合体後のボスに備えます。


フリントを置いて1機目を倒す。

合体後のボスは、砲頭からいろいろなものを吐き出してきます。1つはカーブを描いてくる岩、そして、一直線に岩のかけらを出してきます。この2つは問題なし。

残る1つが、岩のかけらをばらまいてくるというもの。これがくせ物で、今のところ完全な安全地帯がみつかっていない。比較的安全な場所が、画面の左上、とげの左側（下にいきすぎると死ぬ）。そして、前座のときにピンクの物体が出現する穴ぼこ2つ。

攻め方としては、左の穴ぼこに縦のラインを合わせ、ばらまき弾がきたら穴ぼこに隠れる方法がよい。もちろんフリントはボスの弱点にめりこませます。うまく弱点に重なれば3回目の攻撃の途中で倒せます。


穴に隠れれば一応は安全だが完全ではない。

ばらまき弾以外のときは、穴ぼこから出てスパイラルレーザーを撃ちこみましょう。

STAGE 2

いきなり隠れアイテムが上にあります。スタートと同時に左上に行きアイテムを出します。


左上に隠れアイテムが!!見落とすな。

その後、壊せない分子をまとった巨大分子が出現します。これは普通にスパイラルレーザーを撃ちこめば倒せますが、その直後壊せない分子が散らばるので気をつけましょう。


そんなに分子はどんどん出現してこない。

そして中央に分子の島があり、画面の上下から分子が出現してきます。適当に見切りをつけて通過しましょう。

そして、島の右上に隠しアイテムがあります。ここはいろいろな武器が出現する可能性が高いのですが、スパイラルレーザーのままでいいでしょう。


サーチがグラウンドを取れば点稼ぎ!?

そして再び分子の島が出現しますが、今度は島から分子が次々と出現してきます。


上の分子ダッカーはシャドーレーザーを持っている。

そして、ちょっと大きめの分子のダッカー（?）が下から出現します。ここは、島にフリントをめりこませるようにして下側を通過します。

ここで上のほうにシャドーレーザーが出現します。中盤を楽に進みたいならスパイラルレーザーのままでいいでしょう。

そして細胞の壁が出現したあと、分子を生み落とす円盤が前方から出現します。安全に行くなら速攻で円盤を壊しましょう。生み落とされる緑と紫の分子はしばらく画面下をうろついたあとジャンプして弾をばらまいてくるからです。

そして円盤を3体倒したあと後方から円盤が出現します。あらかじめフリントを後方に置いていればいいでしょう。

再び細胞の壁が現れたあと円盤が出現します。この円盤

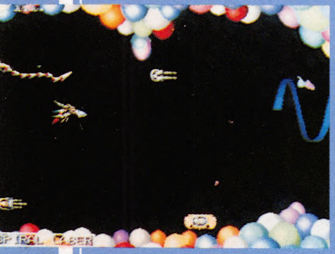
KONAMI'S〔XEXEX〕



このラピオリを倒せないと苦しくなる。

は速攻で倒したほうが安全です。１回細胞の壁をちぎったあとショットを連打して（フリントを離していると楽）円盤を倒します。この円盤を速攻で倒せないと分子が下にたまって苦しくなります（特にシャドーレーザーで来たとき）。

その後、鉄アレイ状の分子が大量に出現します。後方に撃ちもらさないようにすれば



ラピオリを倒すのが遅れるとお祭り騒ぎと化す。

問題なし。撃ちもらした場合は、倒したときに分裂する弾に注意しましょう。

そして、上下から分子が出現し、前方から巨大分子が２つ出現します。スパイラルレーザーなら中央にいて撃っていれば問題ありません。

２つ目の巨大分子が出現するころに、下側を撃つと隠れアイテムが出現します。ここはシャドーレーザー以外は武器チェンジする必要はありません。

２面ボス

このボスは分子の集合体に守られた銀色の弾が弱点です。

画面後方でフリントを弱点にめりこませるように発射して、スパイラルレーザー（シャドーレーザー）で分子を壊しつつ撃っていればあっけなく倒すことができます。

死んでしまって装備が何もないときはフリントを確実に弱点にめりこませないと１回右側へ移動するはめになります。うまく分子を壊してすきまをみつけて一気に右側へ移動するのがコツです。

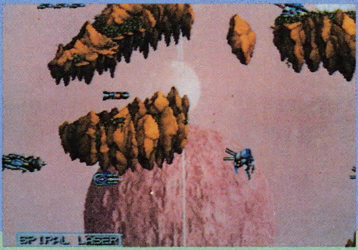


フリントをくっつければ完璧。

STAGE3

スタート直後に地形が現れ、スタート位置の上の細い通路に隠れアイテムがあります。１UP以外は別に取る必要はないでしょう。

それよりも、スタートと同時に出現する小さい敵を撃つとホーミングレーザーが出るので、すかさずそれを取りましょう。



いきなり現れる地形にぶつからないように。

隠れアイテムのある地形の下を進むと小型のレーザー戦艦が出現します。これは無理に壊す必要はありません。

そのあとでレーザー戦艦が上下から２台出現しますが、無理に壊そうとするとレーザーにはさまれて死ぬときがあります。ここは下を抜けてやりすごす（下から敵弾がくるので注意）か、出現と同時に前方へ抜けてはさまれないようにする方法があります。いずれのルートを取るかで敵の出現位置が変わり以後の展開が変わってくるのですが、私としては前者の方法を使っています（後の展開が多少楽になる）。

前者の方法の場合、その後前から編隊が現れます。後者の場合、この編隊がいったん後ろまできて回りこむので、フリントを置いて倒します。

この後、滝からザコが出現し弾をばらまくので、フリントは自機につけていくのが安全です。ザコはホーミングレーザーで倒します。そして編隊が再び出現するので撃ちもらさないようにしましょう。撃ちもらすと後ろから反撃されます。

そして、宙に浮いている湖から３方向に弾を出すザコと魚がいる地形にさしかかります。手前が岩でガードしていて正面からは撃ちにくいのですが、ここで使えるのがフリントのワインダー。やり方は、岩の奥のほうにフリントを置き、自機を地形の手前から上下に移動します。すると、画面外に出られないフリントがついてきてザコを一掃するのです。

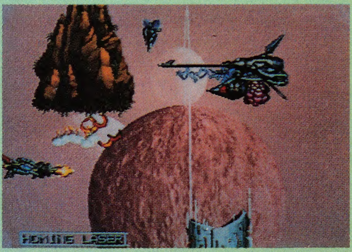
こうやってザコを撃ちもらさなければ湖の中を進んでいくだけで楽に進めます。

湖を抜けると、火が右から出ています。これは火炎砲台からの攻撃です。フリントを一気に飛ばして一掃するか、ホーミングで壊します。上下にわたって砲台があるので、なるべく多く倒します。逆に残すと危険です。

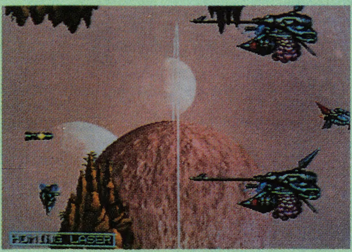
その後再び湖が出現、魚が撃ちにくい位置にいて後ろから弾をばらばら撃たれるケースがあります。ここでは、火炎砲台をすべて倒していればフリントワインダーを使って一掃します。砲台が残ってしまった場合は気合をためて地獄突きで地道に倒していきます。

そして少し進むと写真の場所に隠れアイテムがあります。ここはフリントにがんばってもらって出現させます。

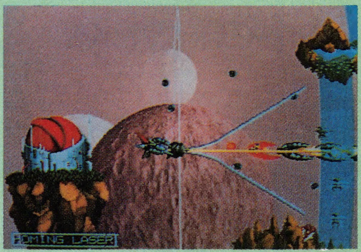
その後、岩の奥に砲台がちょろちょろしています。これはホーミングレーザーで倒すのですが、なかなか当たってくれないので深追いはしない



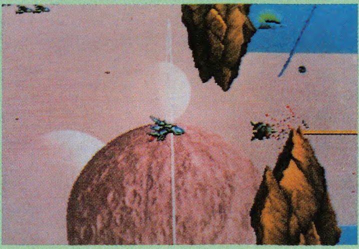
下を抜けるルート。岩をうまく利用する。



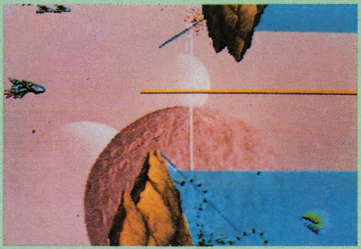
中央突破ルート。出遅れるとはさまれる。



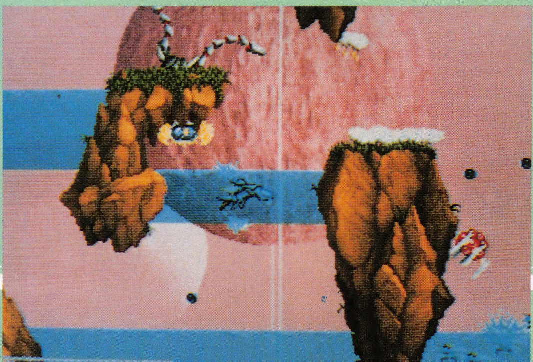
中央突破ルートだと編隊が回りこんでくる。



まずはフリントを飛ばす。



そして移動してフリントを遠隔誘導すればフリントワインダーのできあがり。



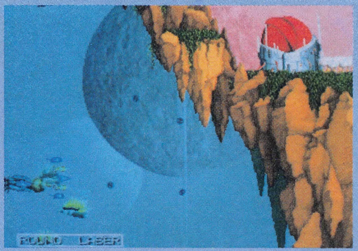
こんなところにも隠れアイテムが!!

ほうがいいでしょう。

そして、正面に滝が見えるポイントにさしかかります。ここは滝の奥にフリントを飛ばし、上の方向にワインダーをかけ魚を倒します。このとき後方の弾に注意してください。

上へ行くとレーザーを出してくる砲台が歩いています。レーザーに注意して倒してください。

そして湖の中を下に移動していくのですが、ここでも魚がライバル。地獄突きをうま

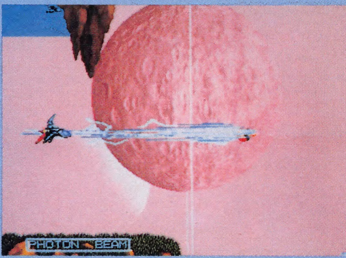


地獄突きをうまく使おう。

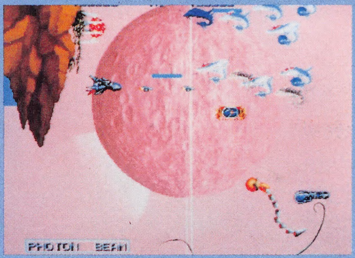
く使って魚を撃ちもらさないようにしてください。ボスで死んでしまった場合は上のレーザー砲台がラウンドレーザーを出すので、その広がりを利用して地獄突きの要領で魚を倒していってください。

最後はエイが大量に出現してレーザーで攻撃してきます。これは、後方でよく見ていればレーザーを見切れるので、レーザーをよけつつ体当たりをかわす右斜め下へ移動します。このとき壁にくっついている砲台の弾に注意。装備は、ここでシャドーレーザーが出現するのだが、次の面のことを考えるとホーミングレーザーのままでよい。

ボスに負けた場合の復活は、レーザーをかいくぐり上へ上へと移動するとホーミングレーザーを出す敵がいるのでぜひとも取りたいところ。けど、慣れないうちは真っ正面を撃ちまくりスピード・フリント・シャドーレーザーを取るほうがいいでしょう。



復活時はまずフリントを飛ばす。



レーザーをかいくぐりつつ上に移動する。ちょっと難しい。

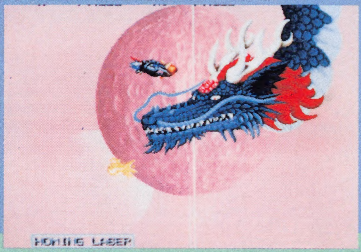
3面ボス

竜というかドラゴンがボス。長い胴体で体当たり攻撃をしてきます。

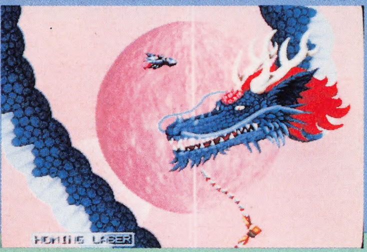
こいつには、頭の上に自機を位置させるのが安全。これだけで口から出してくる攻撃に対しては安全地帯となります。

胴体を巻きつけてきたときは、スクロールが上下に続いているため少し操作しづらいところがあります。これは、レバーを小きざみにニュートラルと移動方向へ入れるのがポイント。巻きつけてきたあとで胴体が戻っていくときは、少し前方へ出ればいいでしょう。

このボスはなかなかフリントがからまないので、常にレーザーを出しておくこと。早く倒すことだけ考えればシャドーレーザーがいいのだが、次の面がつらくなるのでホーミングレーザーのほうがいいでしょう。



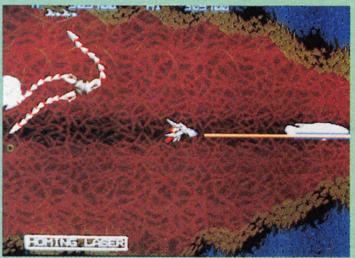
頭の上にいれば飛び道具に対しては安全地帯。



巻かれたあとは斜め前に逃げろ。

STAGE 4

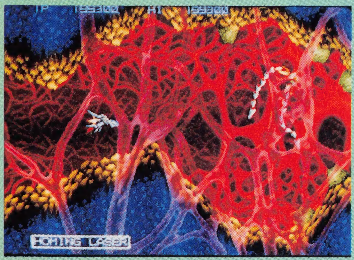
スタートと同時にジャンプ砲台とダッカーもどきが後方から出現します。これは、中央よりやや左よりにフリントを置いてフリントに倒させま



左側にフリントを置き後方の敵を倒す。

す。もし前方に出てきたら切り返してレーザーで倒しましょう。それと、白いエヘン虫みたいな奴は弾を出してきます。こいつだけは早めに倒しておきましょう。

そしてフジツボ砲台地帯になります。ここではホーミングレーザーが大活躍。後ろのほうで撃っていればほとんど倒してくれます。問題は他の武器で来た場合です。このときは、砲台の近くにフリントを置きフリントに倒させます。



フリントを置き触手で倒してもらう。

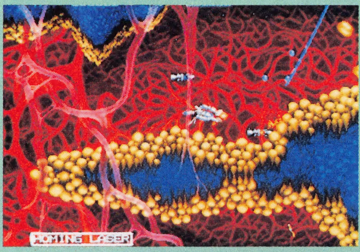
これが上下に砲台があるため同じことを2度しないといけないのでどうしても遅れがちになります。そういう場合は砲台が1つか2つ残っても早め早めに多いところを壊しに行ったほうがいいでしょう。

細胞壁は中央の部分を撃つと壊せます。そのあと後ろからジャンプ砲台が出現します。これも、フリントを後ろに置けば倒してくれます。

そして前方にはエヘン虫が大量に出現します。弾をばらばら撃たれないうちに早めに倒しましょう。

そして、中央に島があり2通りのルートがあります。今回は上のルートを進んでみます。

上に進むとくぼんだところに隠れアイテムがあります。ここの隠れアイテムで、スパイラル・シャドーレーザーが出たらチェンジするほうがいいでしょう。

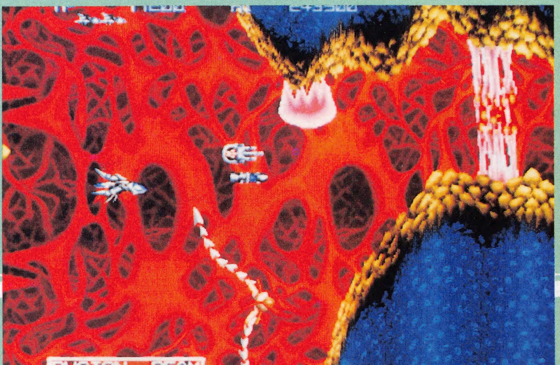


この隠れアイテムは見つけやすい。

少し進むとハッチからアメーバ状の敵を出してきます。フリントにハッチを壊させるとともに、アメーバを撃ちもらさないようにします。アメーバを残すと弾を出してくるようになり危険です。

このようにハッチを続々と壊していくと合流地点になります。ここでは再びエヘン虫が大量に出現します。そして下にはジャンプ砲台がたくさん出現しますが、あまりかまわずにエヘン虫をとにかく倒しましょう。

そして、2つ目の細胞壁が出現します。この手前にあるラウンドレーザーとスピードアップはワナ。できるだけ取



ラウンドレーザーは取らないほうがいい。

らないようにしましょう。ラウンドレーザーを取った場合は3つ目の細胞壁をフリントで壊しましょう。このときダッカーもどきがスパイラルレーザーを持ってきます。これは取ったほうがいいでしょう。

3つ目の細胞壁を抜けると上に2つ下に1つハッチがあります。上のハッチはフリントで壊し、下のハッチはスパイラルレーザーで壊します。

このとき画面の上下からダッカーもどきがいきなり出現します。体あたりをくらわないように後ろのほうにいましょう。

このあとはボスですが、武



上にフリントを置き下はスパイラルレーザーで壊す。

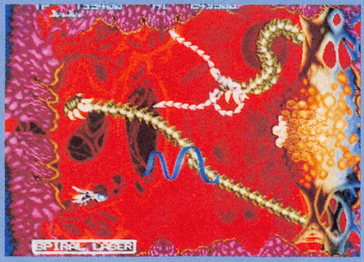
器はスパイラルレーザーのまがいいでしょう。
ボスで死んだときの復活は、スタートと同時にショットを連打していれば、スピード・フリントが取れます。

4面ボス

手のようなものが2本生えていて、この手を伸ばして攻撃してくる。中央のつぶつぶが弱点だ。
確実な方法として、フリントを弱点にぶつけるようにして気合をためて飛ばします。すると上の手にフリントがからみ上の手が攻撃してこなくなるので、下の手をよけつつ弱点をスパイラルレーザーで撃ちこんで倒します。
ただ、アメーバやジャンプ砲台が出現してくるので、これらも処理しなくてはなりません。アメーバが、最初左下からくるので、下の手をよけるときに上から右へ移動してよけます。
あとは、中央よりやや上にいて下の手を下へ移動してよけるだけです。たまにフェイントで手をのばしてこないときがありますが、このときはよけたままじっとしていて手がのびるのを待ちます。
あと、変な動き方をするとフリントが誘導されて上の手も攻撃するようになります。動きは最小限におさえましょう。

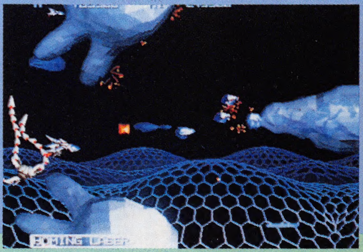


画面中央から上→右と移動する。

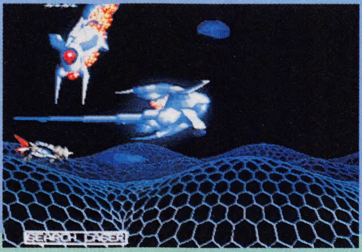


その他の攻撃は中央→下でよければよい。

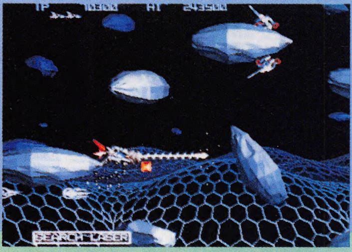
STAGE 5



宙に浮いている火山の中の岩はくるくる回っている。冷たそうだがアツイ面だ。

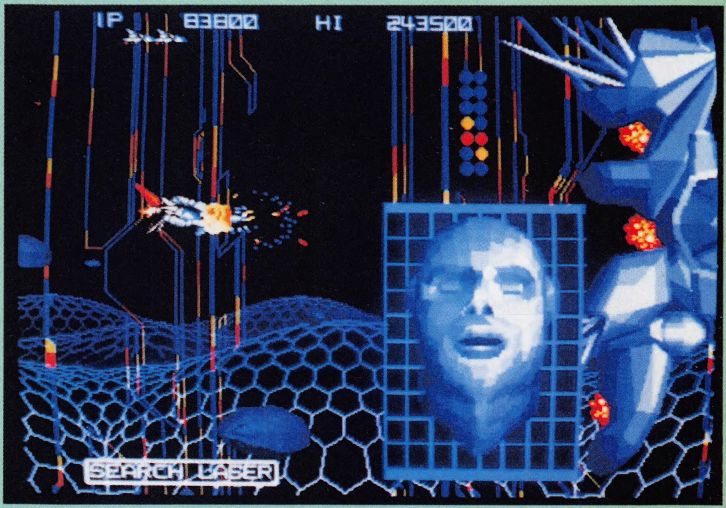


中ボスはヘビみたいな奴とトゲを突き出してくる奴の3匹1組だ。



岩がまわる。くるくるまわる。ここは上に少しずつスクロールするいやらしい場所だ。

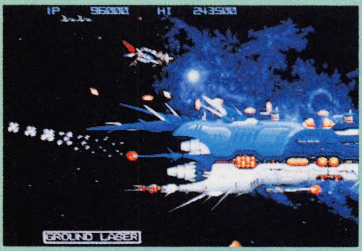
背景に見えるハチの巣のようなドームに宙に浮かぶ岩が不気味な面だ。
上下無限スクロールは3面と同じだが、攻撃は3面の比ではない。
ボスは、謎の顔をひきつれた戦艦。ホーミング弾が強いのだ!!



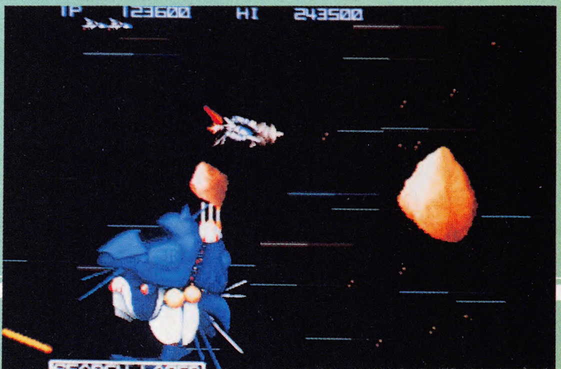
この顔がくるくるまわりいろいろしゃべる。弱点は3カ所もあるぞ。

STAGE 6

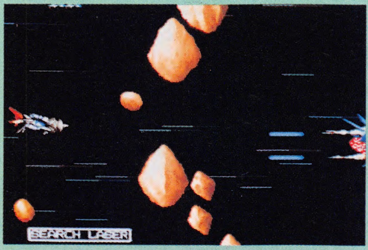
ガス状の星雲が背景の面だ。この面は中型・大型の戦艦がどっさり出現する。
中盤はワープワープの連続で高速スクロールだ。いきなり出現する敵が強力だ。途中に出てくる岩がグラIIの結晶面をほうふつさせる。
ボスは人工衛星のような奴。本体の動きとレーザーが強烈だ。



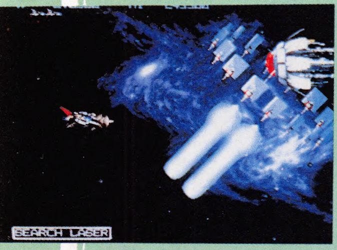
いきなり大型戦艦が出現。弱点はケツにあるが倒しづらい。



この顔みたいな奴がいきなり後ろから出現する。ここは高速スクロール。



この岩のはねっかえり方は正にグラIIの結晶面と同じ。



ボスは一定軌道を描く。レーザーに焼かれるな!!



CAPTAIN COMMANDO™

キャプテンコマンドー

4人同時の近未来ファイト!

ダッシュジャンプ攻撃で敵を燃やしまくる快感!

石井ぜんじ

▼▼プロローグ

西暦2026年、地球上には犯罪が満ちあふれていた。地球はもとより、宇宙全体の犯罪を一掃するため、4人の戦士は立ち上がった。キャプテンコマンドーをリーダーとした、コマンドーチームである。

しかし、彼らが追う犯罪の奥には隠された秘密があった。犯罪者の多くは常人にはない特殊な能力を持つ、「犯罪超人」と呼ばれる者だったのだ。

さあ、基本の操作からまずしっかり覚えて、さっそく攻略にとりかかっていくぞ。用意はいいか!

▼▼ダッシュについて

レバーを進行方向（同じ方向）へ2回すばやく入れるとキャラクターがダッシュする。敵の攻撃をかわしたり、ダッシュ攻撃するのに必要な技だ。

今までのゲームと違うのは、ダッシュしたときにレバーを入れれば、直線的でない動きができること。極端にいえばダッシュしながらグルグル回ることだってできるのだ。

▼▼ダッシュ攻撃について

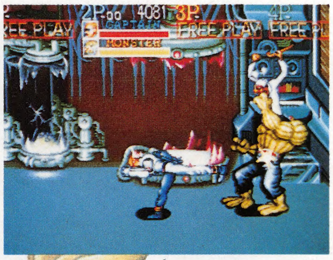
ダッシュ中にボタンを押すと、通常の攻撃より強力なダッシュ攻撃をすることができる。

ダッシュ攻撃の特徴は、威力が強いことと、一発で相手をダウンさせてしまうこと、リーチが長いことだ。敵に反撃されにくく、決まりやすいのが利点。しかも、敵を貫通して何人もの敵を一度に倒すことができる。

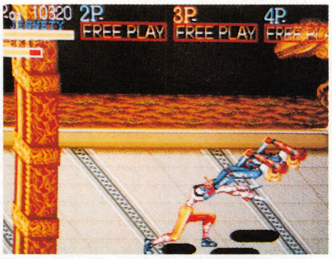
欠点は、ダッシュしなければならないこと。少し相手との間に距離がないとやりにくい（左右にダッシュしないといけないとは限らないが）。また、パンチなどの連続攻撃より敵を倒すのが遅くなるのも欠点の一つ。ボスや、軸を合わせてはいけない敵（電気女・メガネデブ）などに使おう。



ダッシュ攻撃は電気女に対してかなり有効だ。



キャプテンコマンドーのダッシュ攻撃。ボスにも有効。



ジェネティーのダッシュ攻撃。複数の敵を同時に倒せる。

▼▼ダッシュジャンプ攻撃について

ダッシュしたいきおいでジャンプし、空中で攻撃ボタンを押すとダッシュジャンプ攻撃をすることができる。ほぼダッシュ攻撃と特徴は同じだが、ジャンプした瞬間にスキが生じやすい。

4人のキャラのうち、キャプテンコマンドーだけがこの攻撃で火を噴くことができる。このキャプテンファイアーはとても当たり判定が大きく、威力も強い。ボスにとても効果的だ。ファイアーの根元に判定がないことと、これでダメージを与えても10点なことを除けば文句ない必殺技だ。多用しよう。



ジェネティーのジャンピングアタックだ。



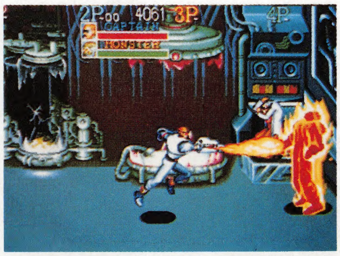
フーバーのダッシュパンチ。ホバリングしてダッシュする。



フーバーのダッシュジャンプ攻撃はエルボードロップ。



翔の上段ジャンプ斬りもとても使える。



キャプテンファイアーの威力は絶大。多用しよう。

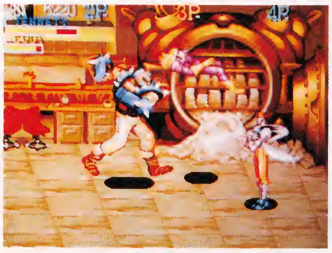
▼▼必殺技について

ボタン2つを同時に押すと、一瞬自分が無敵になり、強力な攻撃を出すことができる。



キャプテン・コマンドーの必殺技、キャプテン・コレダー。

ただし、例によって例のごとく、敵にダメージを与えると自分のバイタリティを消費してしまう。

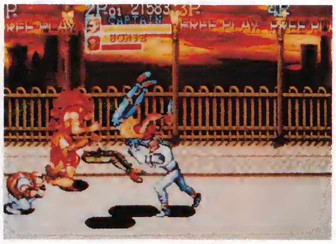


スピニングアタックは無敵のまま移動できる。

意外に消費する体力が多いので、体力回復があるところかボスに対して以外は使いすぎないほうがいいだろう。



必殺技、スモーク・ボム。必殺技の最中は無敵だ。



投げて他の敵を巻きこむとダメージがかなり与えられる。

4人の必殺技の中で、1Pのジェネティー(ナイフ使い)だけは必殺技を使いながら移動することが可能だ。その分少し強力な必殺技といえるだろう。

▼▼投げについて

ファイナルファイト同様、投げも重要な技の一つだ。ファイナルファイトのようにパンチから投げに持っていくことはできず、近づいてつかんだときのみ投げられる。

敵の近くに寄ると勝手につかむから、そのときにレバーを入れ攻撃ボタンを押せば投げられる。



翔でレバーを下に入れると巴投げになる。



フーバーはフライングパイルドライバーもできる。

投げは、敵にはさみうちにされないために一カ所に固めるのに使う。また、ファイナルファイトより敵をぶつけたときのダメージが大きい。だから投げつけることはかなり攻撃力となるのでより重要だ。

4Pのフーバーは、つかんだときにジャンプボタンを押し、空中で攻撃ボタンを押すことによりパイルドライバーが可能だ。威力がでかいぞ。

また、つかんだ後に攻撃ボタンを押すと、つかみ技としてひざげりなどが入る。入るのは3回までで、ここはファイナルファイトと同じだ。



翔(ショウ)

○年齢：28歳　○国籍：日本人
○出身地：東京　○血液型：AB型
○身長：179cm　○目の色：黒
○体重：60kg　○利き手：右手
○性別：男　○職業：忍者
○特徴：忍術の使い手で、武神流忍法の継承者でもある。
彼の武器、日本刀は優れた切れ味を誇り、敵を真っ二つに切り裂いてしまう。
必殺技は「スモーク・ボム」。身体の周りに煙幕を張り、その爆発を利用して敵を倒す。
ダッシュ技は、「居合突き」と「上段ジャンプ斬り」。居合突きは複数の敵を突き刺し、上段ジャンプ斬りはジャンプして上段から敵を斬りさく。
敵をつかんで、腹蹴りや背負い投げ、巴投げができる。



キャプテンコマンドー

○年齢：26歳　○国籍：アメリカ人
○出身地：アメリカ　○血液型：O型
○身長：182cm　○目の色：エメラルド
○体重：72kg　○利き手：右手
○性別：男　○職業：不明
○特徴：主人公。〝コマンドー〟チームのリーダーであり、強靭な肉体と優れた知能の持ち主である。彼の腕についている〝パワーグローブ〟は電気と炎を出すことができ、そのパワーは絶大な威力を誇る。
必殺技は、「キャプテン・コレダー」。地面にパワーグローブをたたきつけ、前後に電気を発生させ敵は感電。
ダッシュ技は「キャプテン・ファイアー」と「キャプテン・キック」。キャプテン・ファイアーは敵を炎で包み、燃やしてしまい、キャプテン・キックは複数の敵を貫くことができる。



フーバー

○年齢：2歳　○国籍：アメリカ人
○出身地：研究所　○血液型：A型
○身長：57cm　○目の色：ダークブルー
○体重：9kg　○利き手：左手
○性別：男　○職業：赤ん坊
○特徴：優れた知能を持った赤ちゃんで、彼が自ら作ったロボットに乗って戦う。
必殺技は、「ニークラッシュ・ミサイル」。
ロボットのひざからミサイルを出し、敵を打ち倒す。
ダッシュ技は、「ローリング・パンチ」と「エルボー・ドロップ」。ローリング・パンチは絶大な威力を持ったパンチ。エルボー・ドロップはジャンプしてエルボーによる敵を殴り倒してしまう。敵をつかんで、ひざ蹴りやパイルドライバー、投げ飛ばしができる。



ジェネティー

○年齢：不明　○国籍：不明
○出身地：不明　○血液型：ブレンド
○身長：210cm　○目の色：ライトレッド
○体重：45kg　○利き手：両手
○性別：男　○職業：墓守
○特徴：異星からやって来たなぞの人物。常に冷静沈着である。
彼の武器は特殊な薬のついたナイフでこのナイフで敵を突き刺し、溶かしてしまうことができる。
必殺技は「スピニング・アタック」。身体を回転させ、包帯をムチのようにして敵をなぎ倒す。
ダッシュ技は、「クロス・アタック」と「ジャンピング・アタック」。
クロス・アタックは敵を2本のナイフで貫く。ジャンピング・アタックは空中からのクロス・アタック。
敵をつかんで、ナイフでついたり投げることができる。

▼▼メカ歩行機の乗り降りのしかた

ジャンプボタンで乗り、２つのボタン同時押しで降りる。降り方は知っておこう。しかしあまり乗らないほうが安全。



ジャンプボタンでロボットに乗りこみ、必殺技を使って降りる。

STAGE 1 CITY

スタート直後はザコがいるが、敵が出たらボタンをたたいてさえいれば大丈夫。後半には肉も出るので安心だ。ここでは、主に技の練習をしておこう。

忘れてはならないのが、商店街のガラス。前半では２カ所、自分でなぐって壊すと５００点だ。せっかくだから壊してあげよう。敵に壊されると０点だぞ。

マンホールから出る敵を倒し、銀行に入ろうとすると敵の乗るロボットが突進してくる。このとき、ガラスを壊すが、その前にとびげりなどで先に壊すと５００点余計に入る。

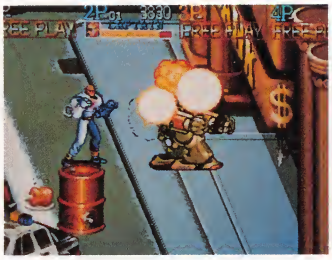

商店街のガラスを割って５００点。

ロボットを倒すには普通に連続技で攻撃してもいいが、とびげりだと一発で乗員を落とせるので覚えておこう。

ロボットは乗って行くと、ボスのところで不利になる。攻撃しにくく、画面が見にくいうえに再び敵に乗られる危険があるからだ。

そこで、ロボットには乗らずなぐってぶっ壊して点を稼いでおこう。

ロボットを倒し、画面下の肉とロケットランチャーを取ってボスと対決だ。


ロボットをなぐり続けると、１０点ずつ入って壊れる。

STAGE 1 ボス ドルグ

ドルグは、ファイナルファイトのダムドと少し似ていて、ときどきジャンプして攻撃してくる。また、ザコもどんどん出てくるのでここが最初の難関だろう。ノーミスで抜けたいところだ。基本的な攻略パターンを紹介しよう。

まず、ドルグが３つの箱を壊すまで無敵なので、このときは攻撃してはいけない。箱を壊し終わったところでランチャーを一発撃ち当てる。


ドルグが実体化したらすぐランチャーで吹っとばす。

その後、左から来るザコを右に投げる。そしてドルグが立ち上がったらザコもろとも２発目のランチャーでふっとばす。ザコもできるだけ早く倒す。そのほうが楽になる。


敵が近くにいたらボスに投げつけ、ボスをふっとばす。

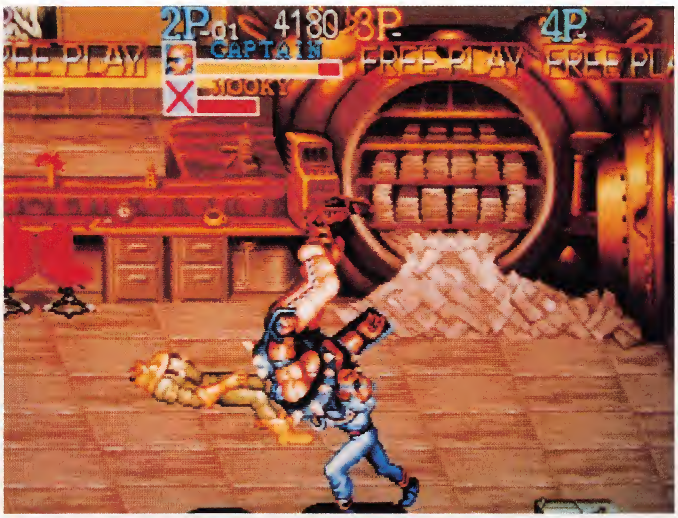
ランチャーの３発目を使うころ、箱から出たアイテムが消えかかるので急いで取る。２発撃った時点で取っても構わない。パラライザー（まひさせる銃）があったら優先的に取る。

この時点で、ザコが少なく余裕があれば、ボスをつかんで投げよう。横から近づくこと。右の壁に投げれば連続して投げやすい。つかむときは正面からは避け、上下から近づいてつかむこと。

ここで何回ボスが投げられたかが大きく左右するぞ。

再びザコがたくさん出てきたら、ランチャーの残りを使ったり、ザコを投げつけたりして少しずつダメージを奪う。ボスがジャンプして攻撃してきたらとりあえず大きくかわす。スキあらばつかんで投げる。

ボスの体力ゲージを見て、余裕があれば必殺技で倒すと確実だ。しかし、あまり必殺技を多用するのはやめたほうが絶対いい。とどめに使おう。



投げるスキがあったら投げ、２個めのランチャーを活用する。


２つのランチャー、計６発をボスに当てればとても楽になる。

ランチャーを２個有効に使えればドルグの体力はだいぶ残っているはず。ここがポイントだ。

これだけくわしく書けば大丈夫でしょ!?

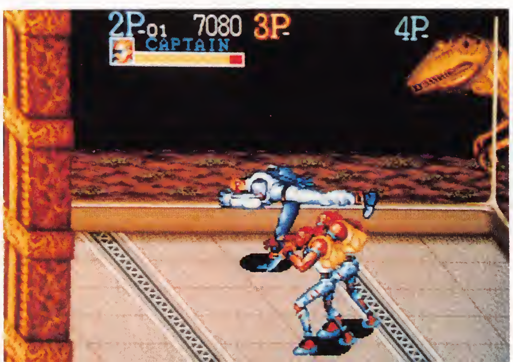
STAGE 2 MUSEUM

■SCENE 1

この面からザコもあなどれなくなる。体力回復がボスまで出ないので慎重にいこう。

まずナイフ使いのスキップが２人出る。画面をスクロールさせすぎないように注意して倒す。

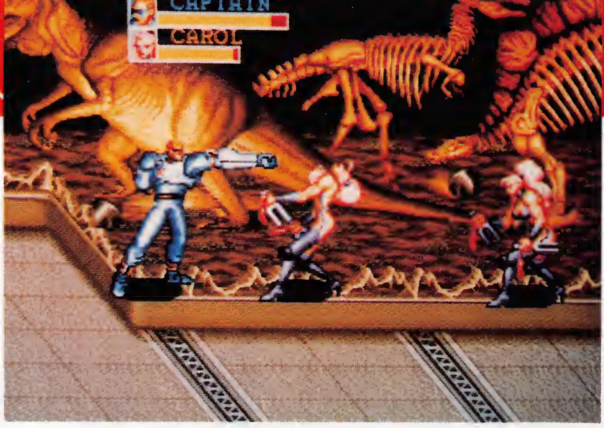
その後、ガラスを自分で割って５００点稼ぐ。すると、すぐ電気女、キャロルが２人出現する。ここは特に画面をスクロールさせすぎないように。



スタート直後にナイフ使いが２人でてくる。

電気女に対しては、できるだけ上下の軸をずらし、電気に当たらないように攻撃しよう。軸をずらさない場合はダッシュ攻撃で遠くから攻めること。

電気女２人の次は、ナイフ３人と新電気女１人が出てくる。姉貴分の電気女はキャロ



段差の上にも乗れるが、ここはダッシュ攻撃が一番安全。

ルより体力もあり、凶暴なのでひたすら軸をずらしておくこと。

また、投げを使って前後からはさまれないようにする。ここは段差があり、段の上(恐竜のいるほう)でも戦える。



怖いのは電気女だけ。ダッシュ攻撃を駆使して電気さけよう。

画面を広く使おう。

このシーンのコツは、電気女の電気をとにかくくらわないこと。軸ずらしが大切だ。

■SCENE 2

原始人が後ろから2人、前から3人の計5人登場する。うまく回りこんで後の2人を前(右)に投げとばしてしまおう。まとめてしまえばボタンをたたいているだけで大丈夫だ。



メガネデブのダッシュ攻撃に気をつけろ！

原始人を少し倒すと、メガネデブが左右から出てくる。メガネデブはダッシュ頭突きと火を吐いて攻撃してくる。

ダッシュ攻撃はボタン連打のパンチなどで返すのがよい。ファイアーはメガネデブの正面にいると出るので、攻撃をあてていないときは軸をずらすように。これは電気女と同じだ。

STAGE 2
ボス SHTROM・Jr

このボスはとても強い。まだ完璧な攻略はできていないのだが、確率の高い方法を紹介しよう。

ドラム缶が画面右上のほうにあるが、この中には肉がある。体力がほぼ全回略するので有効に活用すること。

さて、ボスの倒し方だが、このボスはボウガンが強く、並の方法ではあっさりやられてしまう。2つボタン同時押しの必殺技をうまく使うしかないだろう。

必殺技はボウガンをかわすだけなら体力が減らない。危なくなったら連続して使いまくり、ボウガンをよけよう。

ザコのメガネデブが出てくると、必殺技に勝手に当たってしまい、体力を吸いとられてしまう。ザコが近くにいるときだけは、パンチ連打などでボウガンをかわそう(少し危険だけど)。

ひたすら必殺技を使っていると、ボスがとびげりをしてきて勝手に当たってくれる。そうしたら起き上がりざまにダッシュジャンプ攻撃をあてる。倒れたら、さらに起き上がりざまに攻撃し、たたみこむ。危なくなったら再び必殺技連打で耐えるのだ。



スタートした瞬間にキャプテンファイアーが決まる。

ボスを画面端へ追いつめると、ジャンプでとび越されボウガンを連射してくる。ジャンプとび越した後のボウガンがよけにくいので、すぐ必殺技を使ったほうがいい。

もちろんつかむチャンスがあったら投げ、体力を一気に減らそう。しかし、無理せず必殺技を使いまくりあまりダメージをくらわないことが一番大切だ。そして一回必殺技が当たり倒れたら、起き上がりざまを狙うのだ。



キャプテン・コレダーの連打でボウガンをかわす。

STAGE3も電気女、メガネデブ、大女と軸をずらすこと、投げて一方にまとめることが大切だ。ムサシに対してはダッシュ攻撃と上下からつかんで投げが重要。



スピニングアタックでサイドに回りこんでナイフで切る。

来月はさらにベターなパターンを発見して一気に攻略するつもりなので、来月の攻略にも期待していてくれ。



連付きなら1クレジット、連なしなら3クレジットでクリアするのが目標だ!!

スターブレード

STAR BLADE

久々にコンティニューをしてでも先を見たいゲームの登場だ。でもゲームは難しく、連射付きでなければ、常人には1クレジットではクリア不可能だろう。となるといかに少ないクレジットでクリアするかだ。連射ができることがまず条件。そして敵のパターンを完全に覚えることだ。さあやるぞー!!



この感激を君にも!

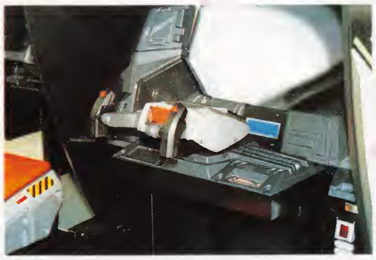
すでに発売済みの大型筐体ゲームなので人のつきぐあいが少し心配だったが、予想に反し、プレイするのを待つ列ができていた。

コンティニューバリバリで最後まで見た人はわかると思うが、長い!とにかく長い!1クレジットでクリアなんて一般人には無理って感じなので、今回のショーにて上手な人のプレイを見ようと思っていた人も多いのでは。

残念ながら上手な人が来ていなかったようで、盛り上がりに欠けたみたい。

どういう意図でゲームのレベルがつくられているのかわからないので、無理は言えないが、やってみてくださいな。





オープニング オブ スターブレード



レッドアイが我が星に攻めてきた!



これがまず初めの目標である敵、



レッドアイだ。とにかく巨大な星だ。



レッドアイのデータをまず頭にたたき入れる。

そして、その内部にあるオクトパスだ。これを破壊することが今回の目標である。

スクランブル発進発令!





「メインエンジン点火、エンジン出力順調、まもなく発進準備できます」



「オールグリーン!発進準備完了!発進します!」「OK!」「発進!!」

ミッション「スクランブル発進」





発進口を出る前から右側を狙う。出ると同時に右から敵機2機、すぐあとに左から来る2機へ。正面に入られる前におとそう。眼下にはやられている味方の艦が。目前にいる敵は撃て!続いて、左から出現する3台。うち2台はこの場でおとす。1機1000点。



味方の艦の上を抜けようとするとき、また左から3台。これは確実におとすこと。右から2台。こいつらは自分を狙ってくるので、絶対におとす。



正面に3機編隊。真ん中の隊長機がミサイルを1発撃ってくることを覚えておくこと。ミサイルに注意しつつ、右のを撃つ。隊長機が左へ逃げていく。照準はそれを追う。

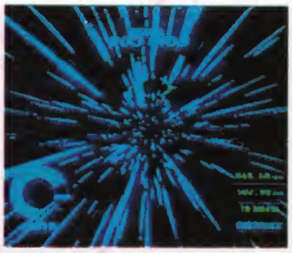
180度反転し、視界にいくつかザコが見える。それらを撃っていくが、しばらくすると隊長機がまたミサイルを撃ってくる。早めにこれを撃ちおとそう。



うわーっ!右下にミサイルが!!また目前に!こいつの弾を撃ちこみ、100点稼ぎだー（こいつ、壊せないのだ）



隊長機が味方をつれて逃げる!できるだけ撃ちおとそう!

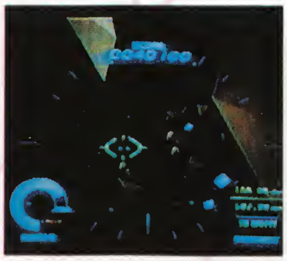


敵を追ってワープ!

ミッション2「小惑星群」

ワープを終えるとそこは小惑星群の中。機雷が正面に見える。稼ぎのひとつなのでバリバリ撃つ。すると右からスーッと赤い敵が!ミサイルを撃ってくるやつだ。撃ち込めーっ!岩の中に、砲台となるやつがいる。これらの砲台は早めに壊すほうがいいだろう。上に1機、下に2機と敵機出現。撃たれる前におとせ。





でっかい岩を抜けると、右に機雷群。砲台になる岩をなるべく狙うようにしよう。砲台からくる弾たち。これらを防げないようだと先が思いやられるなあ…

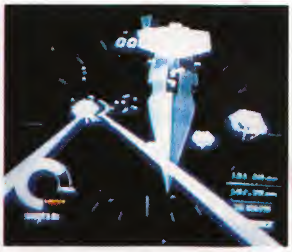


またでかい岩を抜けるところ、すると左前方に4機。必ず撃ってくるので、正面にくる前に撃ちおとすこと。

砲台からの弾を撃っていると、左上からまた赤い敵。見つけたらすぐ撃ち込み、ミサイルを撃たせないようにしよう。



右から2機、左下から1機。撃ってくる。3機全部おとす。撃たれるな!おとしたら照準を真上に。するとハの字型の編隊のTOPのやつが撃てる。あと残りの4機を撃つぞ。

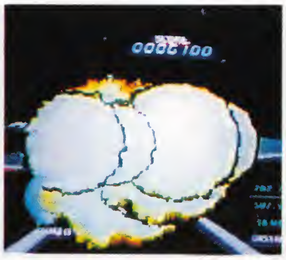


敵戦艦の上へ。下からつっ込んでくる敵が6機。上昇スピードが速いので、流れるように壊そう。戦艦の正面へ。4機くるが、一番近いやつ1機を撃ち、戦艦の砲台2基を壊しにいく。



戦艦の下へ。あぁーっ下からミサイル!これは覚えておかんと

とてもやばいのだ!敵の中を突進!激しい攻撃の中へ!とにかく正面にいるもの、まわり込むものを見える範囲でいいからおとしまくること。



敵機を撃ちつつ、戦艦の急所(艦橋付近かな)を撃っていると…ドカーン。壊せるのだ。



後方から目前へ敵機出現。狙ってくるので、攻撃される前におとすこと。前のに続き、右から4機、左下から1機、白い敵がくる。これも全部おとさないとダメだ。さらに左から4機くる。これも全部撃たなければならない。



正面の艦の急所（先端部）を狙っていると、後方より2機くる。

こいつらも狙ってくる。全部おとす。稼ぎ方がいいと、これで終わらず、あと2機ずつ2回敵機がやってくるぞ。ボワーン!連付きならここでいくつ壊せるやら…。

ミッション3「敵大艦隊出現」



輸送船団の中での戦闘。左右から1機ずつくるのと同時に、正面に赤いのが4機。注意するのは正面の赤いやつ。ミサイルを撃ってくるので、中央へ向け連射し、防ぐこと。後方から編隊が前へ。正面の4機をおとしたら、すぐあとにくる上方の2機を撃つこと。これだ!この2機は撃ってくるぞ!下から赤い敵が3機。早めにおとす。正面にくるとミサイルを撃ってくるぞ。右上に3機。速攻で壊す。とりあえずここではひまなので、箱型の船を壊し稼ごう。眼下に見える次の戦艦の砲台2基を壊す。速攻でね。



下の戦艦の上を抜けるパターンの時はラッキーかな。このパターンの場合、ミサイルの相手をすることが多い。さて攻略だが、右から赤い敵が3機。撃ちおとそう。そして、この戦艦の上へ出る。連射が速ければ上にでる前に壊せて、上部の砲台4基を相手にしなくてもよくなる。なので、がんばって撃とう。



左を向く。すると左上に戦艦。急所を狙え。稼ぎがいいと、ここで右から3機敵機がくる。これらは撃ってくるので要注意だ。この場合、戦艦の上部にて砲台4基を壊すことになる。



上へ出ると、右にミサイル艦が2隻。ミサイルがバンバンくる。戦艦の砲台を壊していないとものすごくつらくなる。ミサイル艦の猛攻のあと、正面から2機。撃ちおとそう。上を向くと、後方から赤い敵が3機。



さーて前半で難しいところの1つ。砲台7基を相手にするところだ。ここを抜ける(無傷で)にはやはり速攻しかない。正確に狙えるようにしよう。



ぐるりとまわりながら進むと、奥にミサイル艦が1隻、見えたら撃ち込む。ミサイルに注意しよう。左にミサイル艦。本体を狙い、ミサイルが出たらミサイルを撃つ。



久々に隊長機出現。部下を連れているので、そいつらを撃ちおとそう。機雷がいっぱい。しかしここは隊長機を追う。100点稼ぎをする。しばらく追っていると、黒い弾を撃ってくる。早めに撃ちおとしているとかなり楽にすすめる。柱状の障害物が4本見えているあたりで、上から放射状に撃つやつが出現。撃つ前におとそう。これがあと2台でるぞ。すると、目前に障害物！中央部を撃ち、壊そう。



とりあえずここへ来たとき、正面を撃っていると、上からの赤い敵をおとせる。



少し進むと、左から赤い敵が5機くる。正面へ向け、超連射し、待ちかまえよう。すると正面にまわった敵機と、撃ってくるミサイルを全部防ぐことができる。君の連射力で防げるかな。後方から前方へ4機、右前に1機出現。特に相手をしなくてもいいが、まあ稼ぐとしよう。正面にミサイル艦と3機。この3機は、この後こちらにくる。



次は左に！右に！ミサイル艦が続けて出現。飛んでくるミサイルに気をつけろ！あっ!!

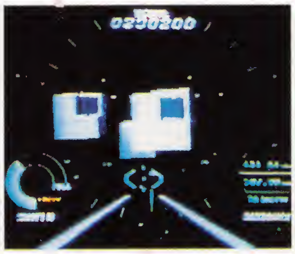


ドカーン！左をミサイルがかすめる。こいつのミサイルは当たらないのだ。正面に8機編隊。全部撃ちおとすこと。ほっといてしまうと、自分に突っ込んでくるぞ！赤い敵2機と、遠隔操作で攻撃してくる敵の編隊出現。ザコの2機は速攻で壊し、中央のかたいやつ中心に連射する。攻撃に入る前に壊すようにする。正面に空母が見える。すると下から4機。空母の上にいかれる前におとすこと。

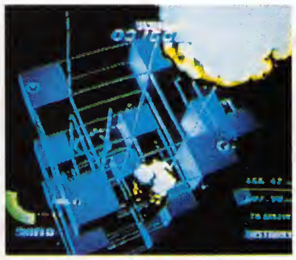


空母の甲板には、中央の2機のほかに8機いる。まず中央の2機。次に両側の8機を壊そう。そして空母の急所を撃ち、空母を破壊。すぐに後方から赤い敵が2機。速攻でおとす。左上方から右下へ2機。正面にくる前におとす。

ミッション4「格子状障害物地帯」



ここからしばらく、格子状の障害物の中を通る。この辺りでは、後方からくる赤い敵（前にくると撃ってくるやつ）、前からくる赤い敵（ミサイルを撃ってくるやつ）が中心になる。後方からくるのは、すぐおとさないとくらう。2種の赤い敵の混合攻撃だ！



格子状の障害物に設置されている砲台も注意。できれば壊すこと。ちなみにこれは当たる。



赤い敵の執拗な攻撃！ひたすら連射し防ぐ。



レッドアイを目前にしてまた隊長機の出現。今度は突進してくるやつが相手。全部おとさないとぶつかってくるぞ。



レッドアイを前にして熱い戦い！隊長機からは、ミサイルと黒い弾が発射される。先にミサイルをおとし、正面で連射し防ぐ。くらうのは覚悟のところだ。レッドアイの内部へ突入!!

ミッション5「レッドアイ内部へ」



レッドアイへの進入路はこうだ!!

レッドアイの地表へ急降下！レッドアイでの戦闘開始だ!!



渓谷へ向かう。それまで対空戦だ。後方からくるものは無視し、前方からくるもの、特に赤い敵に注意だ。渓谷へ入る直前、赤い敵の集中攻撃をくらう。ここはミサイルを防ぐことに集中しよう。



地表面スレスレを飛ぶ敵が3機。先に一番左のやつを壊してから、ほかの2機も壊す。このあと、赤いのが後方からくる。バラまかれる機雷を撃ちつつ、壊すこと。



渓谷では、いたるところにこのような砲台が設置されている。壊すのが一番いいが、弾を防ぐことに集中したほうがくらわないぞ。ちなみに、稼ぎ方の良し悪しで多少ルートが変わる。とにかく連射し、弾を防ごう。途中、あの敵が出現。ミサイル、黒い弾を撃ってくる。弾を撃ちおとすことに専念しよう。また、いきなり岩が上昇してきて砲台になる。目前で撃たれるとつらいので壊そう。



右には砲台、正面には編隊、早めに正面をかたづけ、展開を楽にしよう。このあと、砲台と岩の砲台のいっぱいでるところへでるぞ。

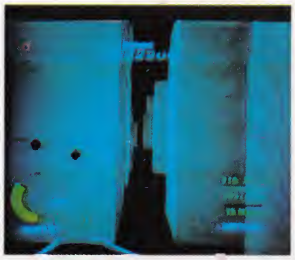


このこのこのーっ！おちろーっ!!

ミッション6「市街地戦」



市街地へ突入。ビルの間から赤い敵の編隊がこないとき（青白い敵のとき）は、ラッキーかな。ミサイルを撃たれないので、それだけ安全というわけだ。いきなりビルの間から敵が出現するので気を抜かないこと。



これだもの、ビルの側面に砲台ーこれはすぐ壊さんとガンガンくらうのだ。ここを抜けるとすぐ右に砲台地帯がまっている。赤い敵もでてくるので、砲台を速攻で壊し、ミサイルに備えること。



正面に見えるビルの中を通る。下にある4つの砲台に注意。壊しても復活するのを忘れるな。ビルの中に入ったら、正面に見える砲台5つ壊す。このとき、赤い敵が2機出現する。一回上空へあがると、赤い敵機と戦う。戦いつつ進むと、またビッシリとビルにはりついた砲台地帯へ。



低いビルを越えるといきなり5機が目前に！出現と同時にミサイルを撃ってくるので、連射しておくこと。

ミッション7「オクトパス」



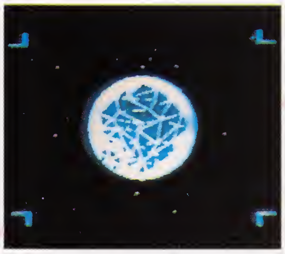
おおーっ！久々の登場、オクトパスを目前にして全力をかけて攻撃をしてくる。ミサイルと黒い弾の混合攻撃だ。遠いうちに撃ちおとせればいいが、それは上手な人にしかできないので、中央へ向け、超連射をして防ぐ。

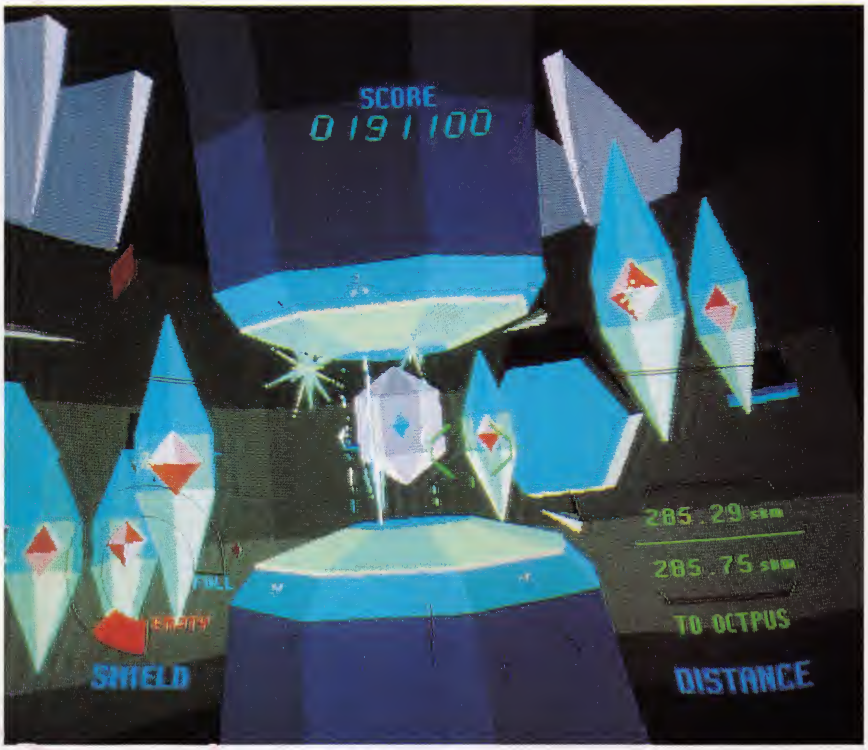


オクトパスの前。十字型の敵が続出、正面にくるものを中心におとす。ちゃんと撃ってくるので手抜きをするな。ここを越えればオクトパスの中へ！中心部への通路ではシャッターが3枚ある。連射して壊そう。ぶつかるとかなりのダメージになるぞ！



オクトパスの中心核。まわりをまわっている水晶のようなものから弾を撃たれるが、これを無視し、ひたすら中心核を撃つ。中央を撃っていればまわりからの弾もけっこう防げるぞ！





レッドアイが爆発!!まず1つの作戦が終了した。しかしまだ戦いは続くのであった！

まだまだこのスターブレードには続きがある。ここまで君は何コインでこられるかな。

写真を大きく使いたかったため、写真点数をしぼってしまったので、文章のみのところが多くなりましたが、本を読んで、見て把握できるのはせいぜい30％ぐらいまで。

あとは自分の目で見て、敵の動きを覚えるしかありません。

このスターブレードは、現在とても人気があり、並ぶことがよくあるので、その並んでいるときに、後ろからのぞいてスパルしかないでしょう。

不可能に近いかもしれないなあ、と思っていてはいつまでたっても上達はしないでしょう。

すぐに上手になる人はいないのだから、じっくりと上達していくさまを実感しながらプレイするのがいいでしょう。

私も連なしで1クレジットクリアに向け、特訓中です。やれるだけやってみようと思います。

それでは、来月号の残りの後半、期行していてくださいね。じゃ!!



上級プレイヤー仕様の横スクロールシューティングだ!

レゾン



アルュメ銘柄の第1弾!!なかなか難度の高いシューティングの登場だ!

ん?こ、このシューティングは

発売されてすでに1カ月。読者の方の中にもこのゲームを見た、プレイした、かなりすすんだ人も多いだろう。

そこで何を感じたか、「あのゲームみたい」と思った人も多いと思う。

これはまあ偶然としかいえないと思うが、想像するに、グラフィック（特に絵が似ているからねえ）の方が、あのシリーズが好きなのでは！

取材するまでどういうところがつくっているのかすごく気になって（読者の方もそう思っているだろう）いたんだけど、安心しました。

シンプルな操作がポイント！

ゲーム内容に触れる前に、最近ではめずらしいところがこのゲームにある。それは、操作系である。

8方向のレバー1本に、ボタンが1つ。

複雑な操作が要求される最近のシューティング、ボタン1つというのにビックリ！

このボタンでは主にショットを使うためにあるが、アイテムを取ることで装着できるアームを固定する役目ももっている。

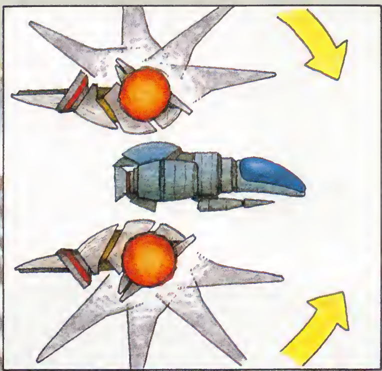
さてこのアーム。このゲームを攻略する上で、かなり重要になってくるのだ。

前後に向きを変えられる(自機が前に出れば後ろへ向き、後ろにいけば前に向く、途中でとめれば上を向く）このアームは、この1つしかないボタンで固定することができる。

しかしここで疑問発生！ショットと固定がいっしょ?そう、そうなんですよ！

ということは、固定している間は撃てないのである。

固定している間、どうやって攻撃を防ぐか、アームは無敵である、これだ!これを使って攻撃を防ぐのだ。



自機：SR−91
名前：オプティカルウェポンアーム
効用：攻撃ボタンを押し続けることでアームを固定できる。アームの固定中は攻撃ができない。このアームは敵の攻撃を防ぐことのほか、その威力により攻撃もできる。前後に移動することで、向きを変えることができる。

レゾンはこう遊ぶのだ

自機の初期設定は、SR−91というもの。アームはアイテムを取ることで装着するので、初めは単体である。

本体のショットは、アームがあってもなくても同じ。

アイテムによって自機をパワーアップするのだ。

そのアイテムには、対空レーザー（ピンク色）、リングレーザー（黄色）、反射ボール（青色）のショットものと、スピードアップ（6速までアップ）、スピードダウン（1速ずつダウン）がある。



これが単体のSR−91だ。

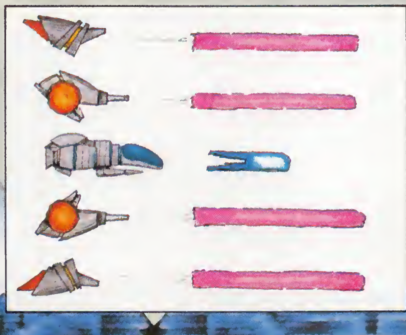


攻撃系は、1つ目をとるとどれも同じショット状態（第1段階）になる。

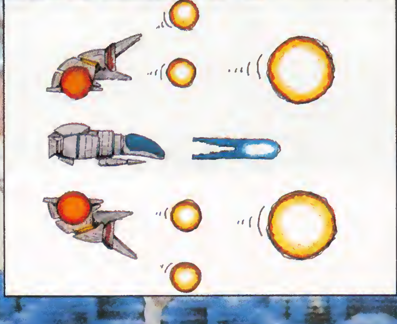


どれをとっても1段階目はこれになる。

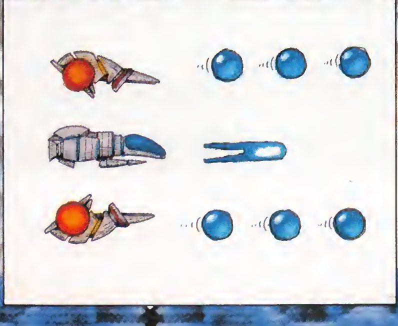
次に任意のアイテムをとるとその攻撃方法をとることができる。



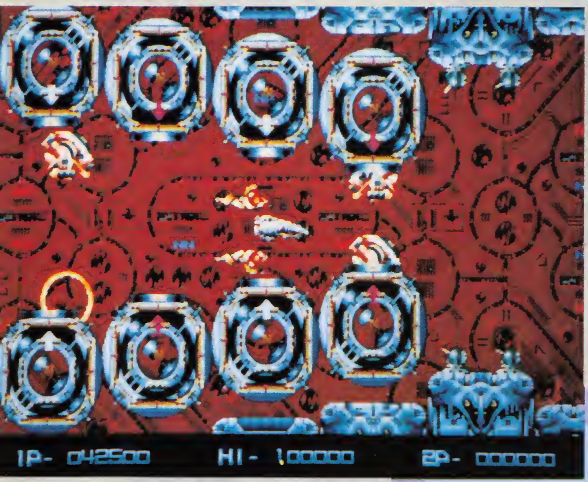
2段階目以降の対空レーザー。



そしてこれがリングレーザー。



最後にこれが反射ボールだ。



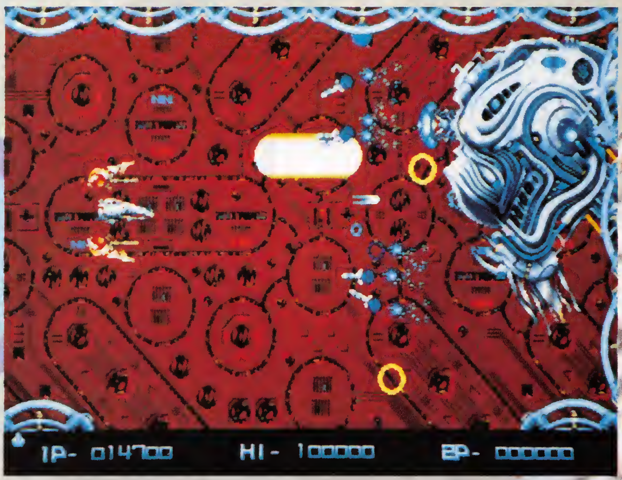


さらにもう一つ、同じものをとれば、パワーアップするのだ。

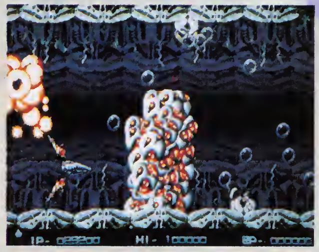
STAGE紹介

レゾンは全6面からできていて、1周で終了のゲーム。クリアのあとは、稼ぎゲームになるのは必至だね。どこで死んで復活で稼ぐことになるやら。
まあ稼ぎの話はいいとして、ステージ紹介です。

●STAGE 1
敵前線要塞を破壊せよ！
ひととおりアイテムをとって装備を備えておこう。

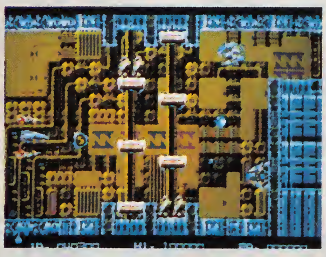


●STAGE 2
古代文明の遺跡へ。無数の原始生命体が襲ってくるのだ。

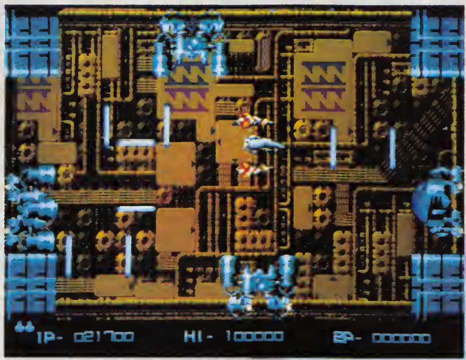


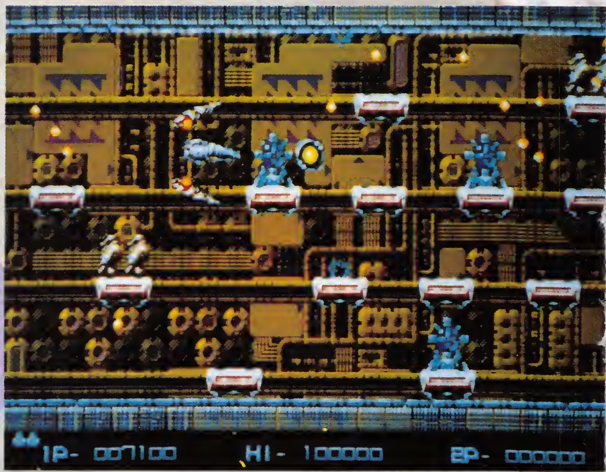


●STAGE 3
敵の軍事生産プラントに侵入！複雑な動きをするプラント内の機械、正確な操縦が要求される。









●STAGE 4
宇宙気流に飲み込まれた！ブンブン飛んでくる隕石をよけつつ中型戦艦をたたく。

●STAGE 5
敵の最終防衛ラインへ！最新の防衛兵器システムがSR－91を待ちうける。システムの中枢、マザーコンピューターを破壊せよ！

●STAGE 6
想像を絶する不可解な生物がいっぱいいる前人未踏の聖地へ！
最後の攻防がまっている！

攻略もあるぞ!!

レゾンの紹介はここまで。今月のゲーメストでは、このレゾン、攻略もあるぞ！ライターはDANちゃんだぞーっ!!
それでは！（ずるずる）


アイドル麻雀
ファイナルロマンス
●8人のキュートなギャルとデートの約束!
デートが盛り上がるほど、ロマンスの炎は燃え上がる!
●8ツのミラクルなアイテムが、ギャルのこころをひらかせる。
●ボーナスのクイズとゲームで獲得したゴールドポイントは、ギャルをくどく鍵なのだ。
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM V VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社
本社／〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
12 No.66 December 1991



9月29日(日)にゲ屋で「麻雀クエスト」のCD発売を記念して、ANO清水先生のサイン会がありました。
イラスト原画や開発途中の㊙写真を飾った店内は、おかげさまでギッシリ。来てくれたみんな、ありがと!!
この人混みの奥に、ANO清水先生がいるのです。

すごすぎるニューゲーム攻略

完全レポート これが'91AMショーだ!

現代攻略の基礎知識

ストリートファイターII

好評連載

広告掲載ページご案内 ゲーメスト12月号

――君は刻(とき)の涙を見る…――

機動戦士 SDガンダム

SIDE ARMSを使いこなせ！今、NEWTYPE覚醒のときがきた

文：水島屋T.J.　MAP：塩原パテヲ&古葉美一

子供向けキャラクター商品のSD(スーパーデフォルメ)シリーズで有名な、バンプレストのアーケードゲーム第2弾、機動戦士SDガンダム。AMショーでも好評を得て今回が3回目の紹介となりました。

今回は3面までのパターン研究ということで、一通りの敵の出現状況や攻撃方法、アルゴリズムをマップを使って説明するのと同時に、それに対応したプレイヤーのパターンを紹介していきます。

はじめに

遠藤ちゃら子の「ゲームがうまくなりたい」コーナーの中でも述べられたことなんですが、機動戦士SDガンダムは完全なパターンゲームなので、パターンを作って頭の中に叩き込まないと1コインで高次面に進むのが非常に困難です。

つまり、1コインクリアをするならばパターンを(作り)、覚えなければならない、これが必須条件となります。

パターンを(作り)、覚えることは大変なことです、が、このゲームの楽しさはプレイする度に自分でパターンを考え、実行し、よりよいパターンを作っていくことにあると私は思います。よって、今回の記事はあくまで一例ということで参考程度に読まれるのがよろしいと思います。

基本を守って!

①2段ジャンプは使わない

自機ガンダムの特徴の1つとして2段ジャンプが挙げられます。

先月号でも言ったようにガンダムの死角は真下にあるので、3WAYライフルやガンダムハンマーを持っていない限り真下には攻撃できません。

ではどの敵に対して2段ジャンプは使うのか?ボスや中ボスです。3面のスペースシャトルが背景のエレベーターの場所でも使えます。

逆に2段ジャンプしてはいけない場所→ジャンプ中に敵が出現しまくって、敵のいない安全な着地点がまったくなくなってしまうような場所は地雷のある地上面、3面や4面です。パターンを覚えていないうちは1面も極力使わないようにしましょう。

プレイしていれば分かりますが、海中、宇宙の2面、4面ではジャンプボタンは使いません。

②しゃがみを使おう

2段ジャンプとは逆に案外使えるのがレバー下のしゃがみです。

しゃがんでいる最中は攻撃できないわけですが、敵の弾をよけることができます。

ここで弾の高さについて説明しておきましょう。

まず自機ガンダムの発射する弾。武器を持っていないときのバルカンは上から発射されます(余談ですが、歩きながら発射される弾は微妙に上下にブレます)。

上から発射される弾の持つメリットは、小山などの盛り上がっている地形の場所で地形にぶつからずに画面の端まで飛んでいってくれることです。デメリットは威力がないことです。

武器を取ると弾は下から発射されます。メリットは威力があること。デメリットは地形がある場所で弾が地形に当たってしまい、画面端まで飛んでいってくれないことです。

次に敵の撃つ弾。ライフルやバズーカなど、弾の軌跡は多種あるのですが、ガンダムに対して水平に撃ってくる弾(ライフルや3面ボスの2連装バズーカ)のほとんどはしゃがんでよけることができます。

しゃがみは3面ボスから使うようになります。4面まで進める人はしゃがみを必ず覚えてください。

③武器の取りかた

シャア専用モビルスーツに一定のダメージを与えると各種の武器アイテムを置いていきます。ズバリ、3面までに登場するアイテムは迷わず、取ることをお勧めします(面クリア後のルーレットで当たった武器は除く。これについては次の項目で)。

なお、攻撃武器に弾数はありません(分かってると思いますが)。遠慮なく撃ちまくりましょう(これまたガンダムハンマーは除く)。

シールドは敵の弾および体当たりを防いでくれます。この際、ガンダムのエネルギーは減りません。また、一定のダメージを受けるたびにひびが入り→上半分が壊れ→下半分も壊れます。判定はシールドのある部分に限られますので、上半分が壊れているときにガンダムの頭に弾が当たれば当然、ダメージを受けます。また、シールドが防御していない部分(頭上、後ろ、真下など)も防御しません。

命を大切にしたいならシールドの使い方が重要になってきます。シールドを減らすことはあっても、エネルギーを減らすことのないように。

④ルーレットについて

面クリアするとアイテムが1000点の当たるルーレットがあります。

このルーレット、各面によって用意してあるアイテムが異なります(1コインかコンティニューかによっても違う)。

さらに、目押しがききます。

例えば1面クリア後のルーレットではファンネルが一番欲しいところ(なんたって攻撃力が増える…ないよりはマシ)だけど、2個あるハロのうち、2個目のハロ(インターバルがあるから分かるはず)でボタンを押せば当たります。

2回目のルーレットでは、攻撃武器で3WAY以外が当たってしまった場合、選択をNOにして3WAYを他の武器に絶対に代えないように。3WAYは3面前半の必需品です!!

ゲームストーリー パート3

10、11月号で紹介したゲームストーリーのラストパートを載せておきます。ストーリーライターは…モデラー界の神様とだけいっておきましょう。

――要塞に近づくにつれ敵の反撃は激しくなっていったが何とか敵MSを排除し、遂にガンダムはジェミニバンレイにとりつくことができた。

ジェミニバンレイを守る精鋭MS部隊との、いつ果てるとも知れぬ戦いの後にガンダムは格納庫とおぼしき場所に出た。

薄暗い格納庫の奥に今までに見たこともないシルエットのモビルアーマーが繋留(けいりゅう)されている。

ジオン軍大型可変モビルアーマー、コードネーム・サイコサラマンダー！

最強のモビルアーマーは既に完成してしまったのか…。始動する前に破壊しなければ。シルエットに向かって足を踏み出したまさにそのときモノアイが点灯し、機体各所のノズルが炎に彩られた。

強力な火力と分離合体を繰り返すサイコサラマンダーの攻撃に、ひたすら持てる火力を集中する以外にガンダムに戦う術はなかった。

暫く戦っているうちにサイコサラマンダーの機体各所にスパークが認められた。確実にダメージを与えている。それは疲弊し切ったガンダムにとって大きな励みとなった。

延々と続く死闘のなかで弱点を見いだしたガンダムは、はやる気持ちを抑え着実に命中弾を重ねていった。

機体各所に小さな爆発が起こり、サイコサラマンダーは大きな火球と化しついに落ちた。

任務を完了し、ガンダムはジャブローへの帰途についた。しかし、満身創痍で帰還したガンダムの見たものは…。

▼面別パターン紹介

STAGE1 南米ジャブロー 地球連邦軍基地

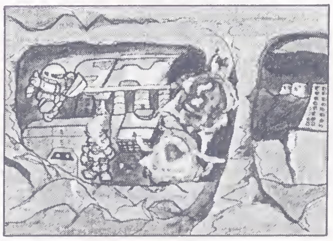
前半の地下道では連射していればダメージを受ける要素のある場所は1カ所だけです。（背景にジャブロー基地が見える場所）。ここ以外でダメージをくらってしまう人は、連射をやめなければたとえザクにジャンプして飛びこまれてもビームサーベルが自動的にでてくれて倒せます。

さて、この難所。まず敵（ザク）の出現状況から見ていきましょう。

上方からのザク3匹を連射で倒した後、まず前方からザク2匹、これは問題なし。2匹目を倒したらすぐに左端を撃ちまくってください。後方から出現するザク2匹を出現即倒せます。

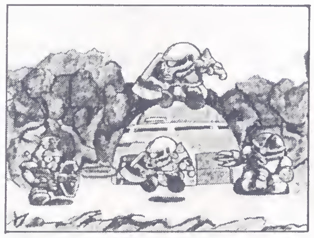
2匹目を倒したらすぐ右に移動、前方からのザク3匹を倒します。

3匹目を倒したらすぐ左に移動、ザクが1匹出現するので連射で対応します。

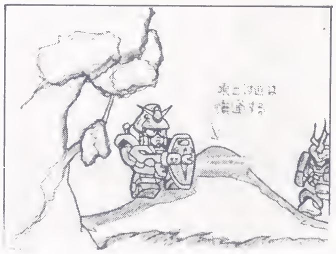


そして最後に右から3匹のザクを倒して難所はENDです。このあとのアッガイ（前から3匹、後ろから2匹）は前を全部倒してから後ろに移るというように最初は後ろからのアッガイを無視して前のアッガイを倒すことに専念していればOKです。

エスカレーターを上がってからは小山が見えるまでは連射していればすべて倒せます。途中の倉庫の所で出現するアッガイは最後に倒すようにすると倉庫の中からジムが逃げ出してきます。



小山の場所はライフルを持っていますね。ここでは赤いマラサイが前、後、前、後と4匹交互に出現しますが小山がジャマです。小山の頂上に立たないでかつライフルが小山に当たらない位置で前後に撃つか、先回りして前後に撃つかしてください。



マラサイを越えたら小山の右に降りて右に連射、ゴッグ3匹→ザク1匹を倒せます。

ザクを倒したらすぐに沼を越えて右に移動、ザクと左のゴッグを倒し、すぐ後に出現するシャアザク（耐久力1発）からガンダムシールドを取り、ボス前にハロが出現しますが左端で取れます。

ボスの黒い3連星、ドム3匹は左端で連射していれば1匹目が倒せるので、倒したと同時に2段ジャンプで垂直にジャンプして左からの2匹のドムをよけ、着地したらほんの少しだけ間をおいてもう一度2段ジャンプでドムをよけ、よけたらすぐに連射します。次に右から出現するとき、ドムは全滅していることでしょう。

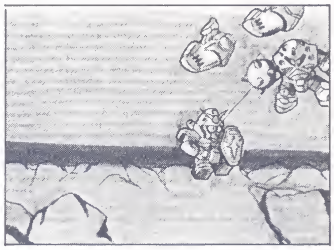


STAGE2 大西洋

2面は初心者のヤマ場、ガンダムハンマーを使いこなすこととエネルギー満タンで3面に進むことがポイントです。

ガンダムハンマーは機雷が5つ、右下にある所でシャアズゴックが持ってきます。出現場所を覚えて速攻で倒し（一発だけビームをよけます）、ハンマーを出しておいてゴック6匹をライフルで倒してから取るのが最も簡単です。

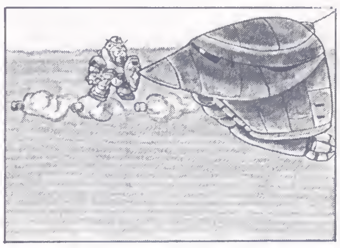
この後は画面を下に目いっぱいスクロールさせ、画面真ん中やや右よりに移動して前から出現するズゴックとユーコンをハンマーで全滅させます。



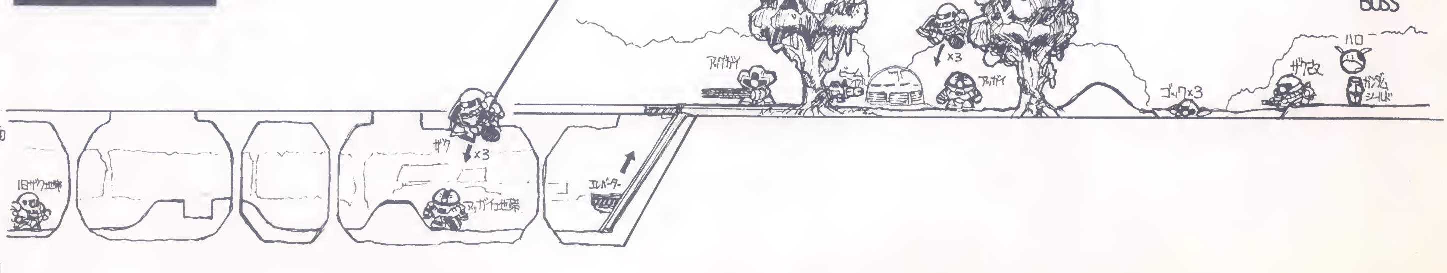
す。万が一、のがしてしまったら横移動だけを使って倒しにいきます。

中ボス、ベラブロは前記の位置で連射していれば出現と同時にダメージを与えられます。ズゴック2匹も一緒に倒してください。

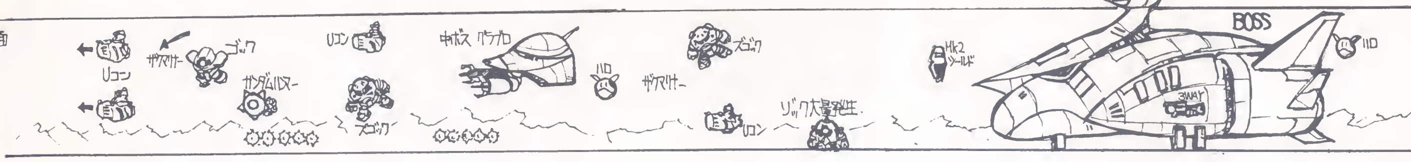
中ボスの攻撃は上方からのミサイルと口からの若干誘導ミサイル、そして体当たりです。上方からのミサイルはど



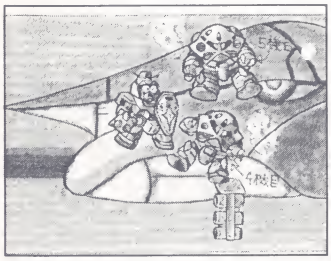
STAGE 1



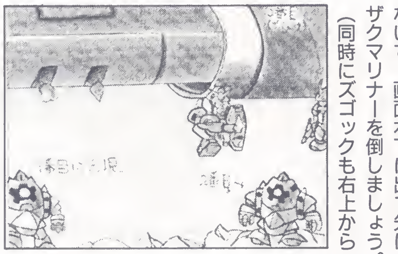
STAGE 2

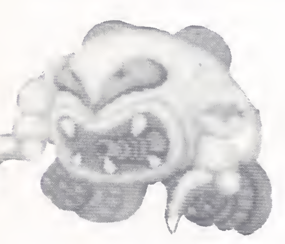


うしてもよけられないパターンでくるときがあるので1発以内のダメージですませてください。口からのミサイルはシールドで、体当たりは安全地帯の左上でよけます。
ダメージが1発以内なら、ベラブロを倒した後のハロで完全回復します。
ベラブロを倒したらまたさっきのラインに合わせてハンマーを連射します。ただし、今度はザクマリナーが上下2段に分かれて押し寄せてくる所がつらくなってしまうので、画面左下のゾックのすぐ右でザクマリナーに集中してハンマーを当てます。
ボス直前、ユーコンが左から2匹出現してからボスの目の上のハッチが開き、モビルスーツ（ゴック、ズゴック、ザクマリナー）がランダムに出てきます。ゴックのみハンマー2発の耐久力なのでよけつつ倒しましょう。一応、ハッチは4回当てると壊れます。
画面が下にスクロールするのとほぼ同時に上方からズゴックが7匹出現し、さらにボスの目の下の砲台が開きます。ここは特に砲台に注意してください。
また、後ろからユーコン2匹と前からザクマリナー5匹が出現します。ザクマリナー



優先ですね。
この後は右下のゾック3匹と右上の砲台×2を倒すわけですが、3匹目のゾックを倒したらすぐに左上にいき、ハッチ砲台×3と鉄板を壊します。
鉄板を壊すのとほぼ同時に前からゴックが出現。確実にハンマーをゴックに当てること。押されたらおしまいです。
シャアズゴックは3WAYを置いていきますが、できれば3WAYを取る前に左下からのゾックを倒してから取ってください。ゾックの左下に回り込むのは十分、余裕を見ないといけません。
ボス後部ではザクマリナーが強敵。ボス本体に弾を当てないで、画面右下に出て先にザクマリナーを倒しましょう。(同時にズゴックも右上から

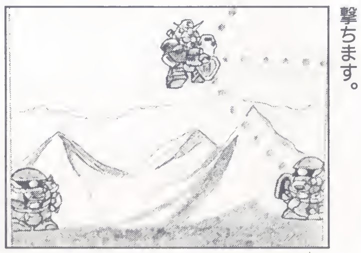




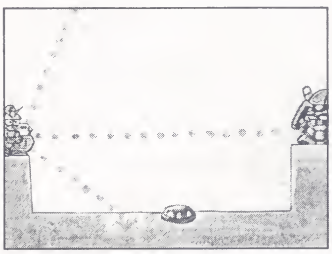
登場。ザクマリナーと同様に)。
左下のゾック→右下のザクマリナー5匹→右上のズゴック4匹と攻撃が続いた後、左下のゾック→右下のザクマリナー4匹と出現します。ゾックを無視してザクマリナーを優先です。ゾックは撃たせてもかまいません(右上が安全地帯)。
スクロールが止まったら3WAYの右上と右下が画面の右上と左下に当たる位置で連射、前からのユーコン、ズゴックを倒せます。後方のユーコンは前の敵を倒してから。

STAGE3
南極スペースシャトル発射基地

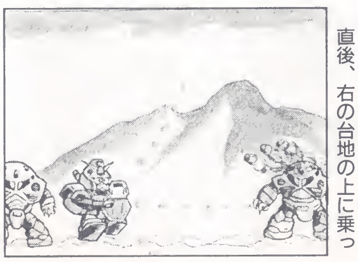
この面の穴は落ちると1発でミスになります。大道芸で歩いていって落ちてからジャンプで復活、などということもできます。また、基本的に穴が見えたら先行しないで前からの敵を倒してからジャンプで越えるようにしましょう。
この面に出現する敵の中で黒いグフ飛行試験型とズゴックEは下をくぐり抜ける方法で（もちろん撃ちながら）対処します。問題となるのは遠距離から弾を撃つザク改、ハイザックです。これらに対してシールドがうまく使いこなせるようになればハロまでノーミスで行けるようになるはずです。
というわけで一番最初の難所、右と左のザク改の交互攻撃の場所です。
前方からのグフ→ザクを撃ったあと、まず左から弾が来るので画面中央やや右で大ジャンプ（2段ジャンプではない）でよけ3WAYの下の弾で右に出現するザクを撃ち、着地と同時にもう一度大ジャンプをして今度は左からのザク2匹を3WAYの下の弾で撃ちます。



その後の地形は一番前に出て前のザクを速攻で倒します。このとき後ろでチョコマカとうごめくザクは一切無視です。
右下に地雷が見えたら3WAYの下の弾で降りずに撃ち、後ろからのザクを倒したあと、左端で右に向かって連射します。すると、右の台地に3匹出現するハイザックを3匹とも台地に乗ったまま倒せます。

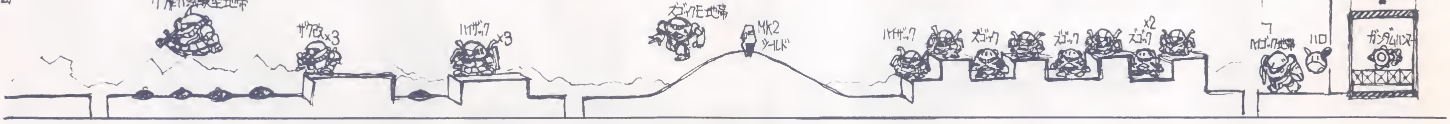


さらにその台地に乗ったまま左を向いて連射すると、左からのハイザック1匹を撃ち、台地から降りて穴のすぐ左で待って、右からのハイザックを倒し、左の台地から降りてくるハイザックを撃ちます。
このハイザックの出現パターンをまとめると以下のようになります。
右から3匹（台地上）→左から1匹（台地上）→右から1匹→左から1匹（台地から降りてくる）。
この先のズゴックE地帯およびジャンプグフは前で述べたようにくぐってよけ、シャアズゴックのみ連射してアイテムを取ります(シールド)。
なだらかな大地を越えるとEズゴックが鬼のように左右から登場しますが、出現の順番通りくぐりながら追いかけて撃ちにいきます。最後にズゴックが左右に1匹ずつ出現する所だけは右のズゴックから倒してください（左から倒すとミサイルに当たってしまう)。
直後、右の台地の上に乗っ

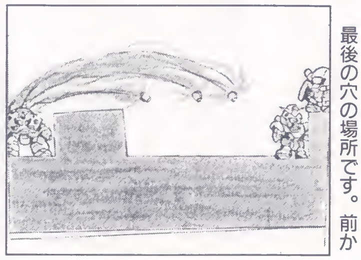


ているハイザックの弾を1回よけてジャンプして倒し、左のハイザックを倒したら、これ以後は右端にへばりつくことになります。どんなことがあっても左には戻ってはいけません。
前に出て敵を速攻で倒していくわけですが、注意するの

STAGE 3



は台地の上に乗っているハイザック。3WAYの上の弾を当てるようにしてください。ただし、一番最後のハイザックだけは後ろからのズゴックのミサイルが一番右でないと当たってしまうのでよけてから倒しにいってください。



最後の穴の場所です。前からハイザック3匹（最初の1匹は穴のすぐ右に止まる）→左、右、左、右、左と5匹連続のあと、シャアズゴックが出現します。

さて、エレベーター内です。ハロのために常に右下には注意していること。出現したらすぐに取りにいってください。

エレベーター内では上方左右に出現するズゴック、ザク改、ハイザックをハンマーで倒します。左右にハイザックの場所ではエレベーター内の真ん中が安全地帯です。

ザク改は出現即倒しにいけば弾を撃たれずにすみます。

ズゴックはミサイルを撃たせてから倒しにいきましょう。あまり端にいかないようにハンマーを振ったらすぐに真ん中に戻ってください。

さぁ、ボスです。実はこのボス、画面スクロールが止まってビームサーベルを持つまでいくら攻撃してもダメージになっていません。つまり、そこまでの攻撃はすべてよけに専念するわけです。

まず炎の弾3連射。これは大ジャンプ（怖かったら2段ジャンプ）でよけられます。

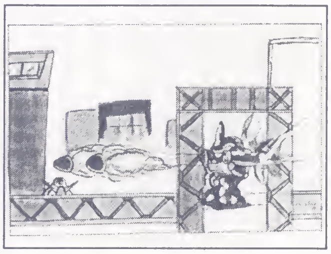
この攻撃が2回終わると大バズーカ2発を撃ってくるので同じようにジャンプでよけます。

次にバズーカ2連装。これはこの攻撃が終わるまでずっと左下でしゃがんでいれば大丈夫です。

バズーカが終わると1回体当たりのあと、炎の弾3連射が1回きて、ボスは右上の兵器を取って攻撃してきます。すべて大ジャンプでよけます。

そしてこちらの攻撃に移ります。基本的に左下でハンマーを振るのですがボスが歩いて迫ってきたときはそのまま動かずに平気です。ジャンプしてきたらいったん右によけ、すぐに左に2段ジャンプで戻ってください。

ボスの耐久力は6発です。あまりゆっくりやっているとエルメスが出現してしまうので、気持ち早めに倒すよう心がけてください。



今月はここまで。（水島屋T.J）

写真・マップ・解説の三位一体親切攻略！

タイムアタックが熱いぜ!!

GALLOP

ギャロップ

ひたすら前へ出て全速力でつっぱしろう！
敵は狙って撃ってくる。
しっかり誘導しないとね！





ずるずる

どうせやるならタイムアタック！

このゲーム「ギャロップ」は、自機が大きく、当たり判定を気にするプレイヤーがいるかもしれないが、実際プレイすると、それほどでもない。弾が多いわけでもないしね。普通にクリアする分には、それほど努力しなくともいいと思う。

背景にぶつかっても死なないっていうのがいい。

後半はやはりアイレムというだけあって、堅いのがわんさかでる。でも最近のシューティングに比べればいいほうだろう。

さて、そんな「ギャロップ」だが、これももっと楽しく遊ぶために、タイムアタックをすることをおすすめする。

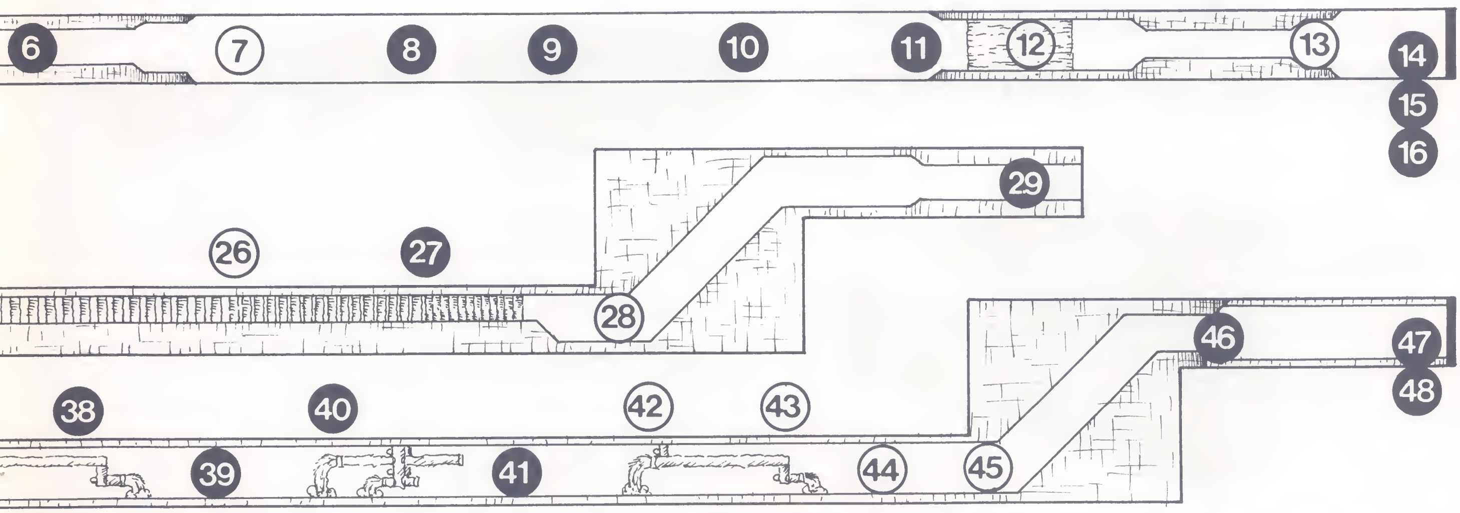
1分30秒を切れば、一番高いボーナスがもらえるのだが、目いっぱいとばすとけっこういいタイムがでる。画面の一番前で弾よけする楽しみがあるのだ。

今回は、ただクリアするのではなく、タイムアタックのために、いかにとばすかを書いてみようと思う。

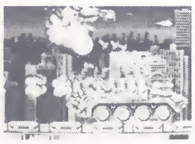
ZONE A

「1'15"00を切れ!」

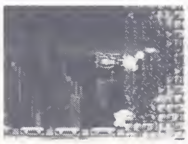




❶スタートしたらすぐ一番前へ。Ⓜ（トーピード）を取ったら、通常ショットは自機より上のもの、トーピードでは、自機の下にくる敵を撃つ。死ぬまで超連射だ！

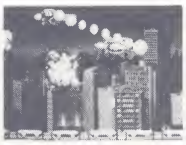


❷巨大戦車が出現！トーピードで上からどんどん攻撃をする。戦車からの弾は、少しずつ上へ逃げ、トーピードで消そう。



❸「危険」の信号が出たら中央へ。正面に壁が見えたらロックオンレーザーを撃とう。

④ここの壁地帯では、Ⓛ（レーザーエナジー）Ⓟ（パワーアップ）Ⓛが埋まっているぞ。抜けたところで上下に、青Ⓜ（対空ミサイル）赤Ⓜ（ナパーム弾）がでる。赤Ⓜをとろう。



❺ここでは、前以外に、後ろからもザコがくる。後ろから近づくザコはレーザーで撃とう。

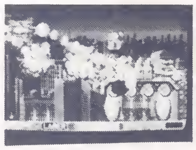


❻中央よりやや後ろで巨大戦車を待つ。出現したら接近し連射しよう。

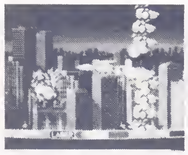
⑦戦車が空を飛びはじめたら、浮いてるⓅと青Ⓜをとり、さらに撃ちこもう。



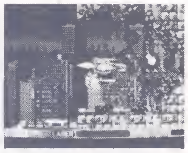
❽しばらくすると今度は上から巨大戦車出現。上からの弾に気をつけ撃ち込む。



⑨上からの戦車が壊れる前に、下からも戦車出現。上のを壊したらレーザーで少しダメージを与え、正面に入り、撃ち込もう。



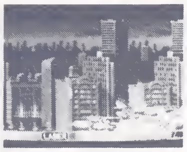
⑩上下後ろからザコがどっさり！中央前でレーザーを撃っていれば大丈夫。



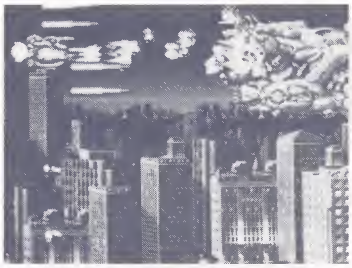
⑪「危険」信号が出たらレーザー準備。そして今度はちょっと厚い壁が出現。

⑫壁の中にはⓁとⓅが埋まっている。中央を飛んでいればⓁがとれる。

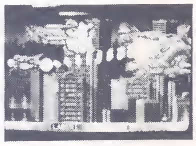
⑬ボスの手前でⓅと青Ⓜ、橙Ⓜがでる。ここで次のゾーンのために橙Ⓜをとること。復活時も同じでⓅと橙Ⓜをとりボスへ。



⑭ボスは下からでてくる。一番前下で連射して待とう。



⑮完全に出きったら少し離れ、緑色の4本のレーザー（ボスの真正面に入る）の間で中央部を撃つ。ボスのレーザーは、ワインダーしてこないので、抜けるまで縦座標をずらさないこと。

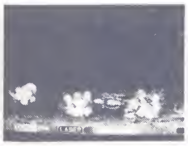


⑯急所のカバーが壊れたら、中央部からもレーザーを撃ってくるので正面に入らず、レーザーで壊そう。思いっきりつっ込んでくるのを覚えておくこと。

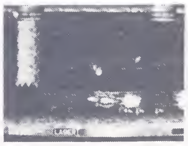
ZONE B

「1'15"00を狙え!」

⑰ZONE Bをスタートしたら右下へ。そうすると、下へ行く途中、壁にぶつからない。

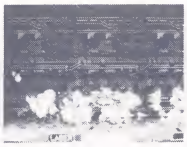


⑱写真のような位置で連射をしていれば、地中からボコボコ出現するやつらを全滅させることができる。上へ逃がしたらレーザーだ。

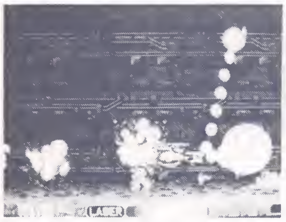


⑲この位置にいれば、土砂というか、排水にまきこまれずにすむ。

⑳中央部に青Ⓜ、橙Ⓜがでるが、橙Ⓜをもっていればとらなくてもよし。

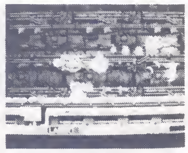


㉑また下からでてくる。少し大きくなっているので注意。

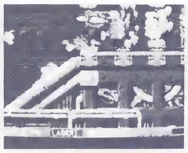


㉒さらに大きいやつが下からでてくる。レーザーも使うことになるかも。

㉓さらに下へ。ここでⓅがでるが3連射になっていれば点数稼ぎになるのでとろう。

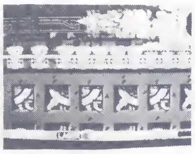


㉔堅いのが1機。こいつの出す弾は、でかいうちに壊そう。でないと分裂するので。あと、2発出すミサイルに注意。あまり近づかないこと。



㉕青Ⓜと橙Ⓜがでる。青Ⓜはとらず、橙Ⓜでいく。柱地帯へ。超連射だ！

㉖ここの柱地帯は、少しずつだが、柱の密度が上がり押されてくる。連射に自信のない人は少し後ろにさがること。

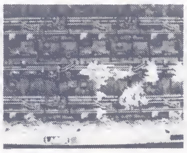


㉗すごいでしょ！ここの密度！連射！連射！

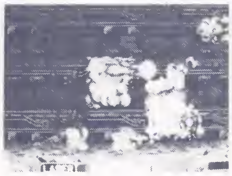
㉘ここでかなり上へのぼる。壁にぶつかるな。

㉙今度のは大砲つきの巨大戦車！腹がすれるぐらいまで下がり、撃ちこもう。あまり前へいっているとぶつかるぞ！

㉚そしてまた下へ。中央近辺を飛ぶようにする。

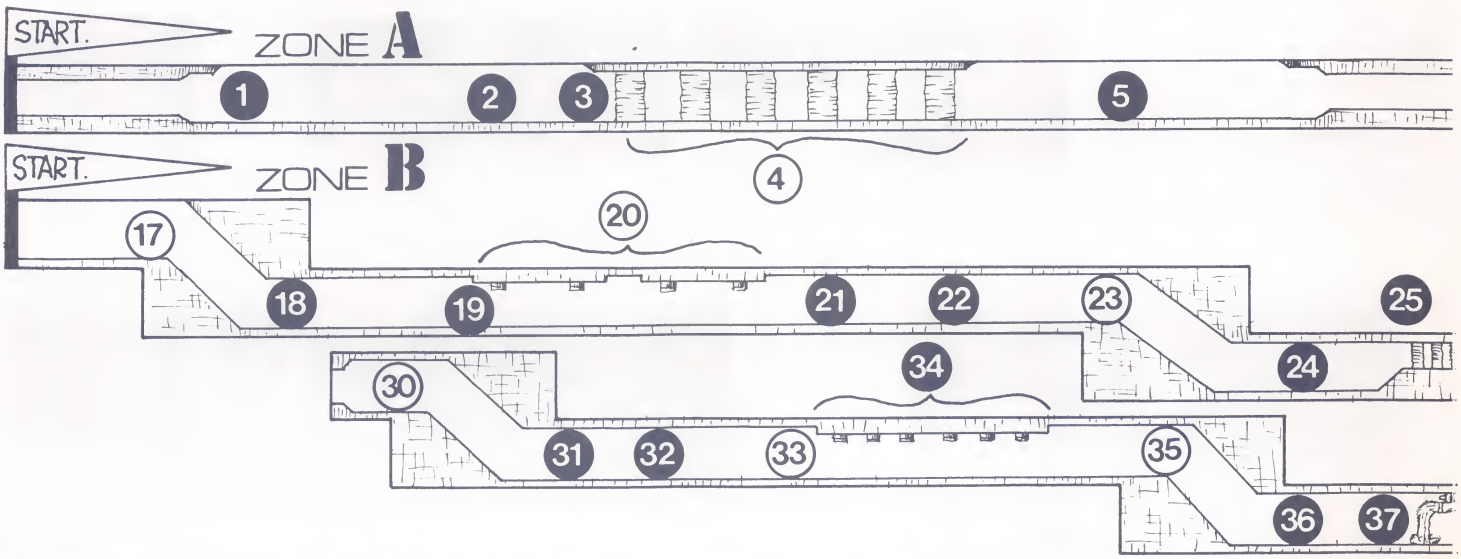


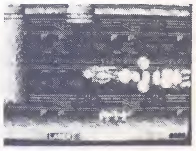
㉛写真のように、このぐらいの高さで撃つこと。なぜかというと、堅いザコが出す弾が地面に着弾すると、その爆風にあたって死んでしまうことがあるからだ。



㉜ここでも下からくる。プカプカ浮いているのがいるので、レーザーで消そう。

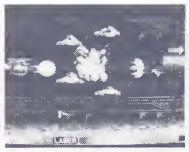
㉝また排水口地帯へ。しかし、中央前で大丈夫だ。



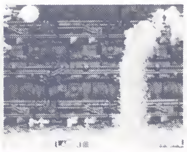


㉞排水口地帯で、青Ⓜと橙Ⓜがでてくる。ぶつかってユニットがはずれることがあるので、そういうときに橙Ⓜをとろう。

㉟下にいくところ。Ⓟがでる。ぶつかるな。



㊱中央部にザコが5匹出現！下がって待ち、連射して上へいく。



㊲排水口のスイッチを壊す。スクロールを十分におそくしておくこと。でないとはさまれることになる。



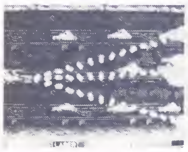
㊳少し下にまたスイッチ。ここは加速しながら進む。少しでもタイムを縮めるためだ。



㊴今度は、後ろ4匹出現！少し前でレーザーを使う。壊しつつ減速し、また上へ。

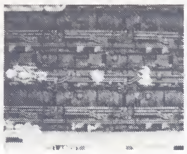


㊵目いっぱい減速していないとつらいところ。連射よりは、レーザーを使ったほうがはやい。正面から撃つこと。

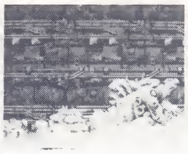


㊶どーんと前方に8匹出現！中央後方にいて連射して待ち、撃ちながら上へいく。

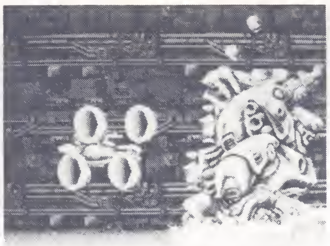
㊷㊲と同じもの。減速することを忘れるな。
㊸㊳と同じ。どんどん加速して抜けていく。
㊹後ろから4匹。前方でレーザーで撃ちおとそう。
㊺ボス直前で、一気に上へ。Ⓟがでる。



㊻ボス前で橙Ⓝがでる。とっておこう。復活時でもこれをとるしかない。でもこのボスは楽勝だから大丈夫か。



㊼写真のところでボスを待つ。これ以上前にいくと、浮上してくるボスにぶつかる。



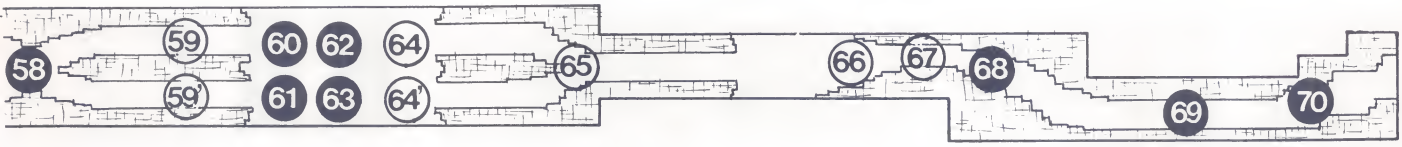
㊽縦に並んでいる大砲の間へ。ここの縦座標をあわせてしまえば、上からふってくる弾を左右によけるだけで、あとは連射していれば勝ちーもぐる前には倒さないとね。

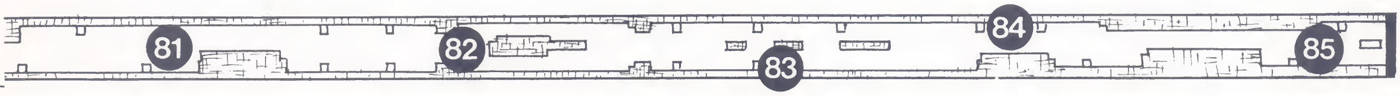
ZONE C

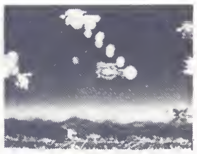
「1'30"00を切れ!」



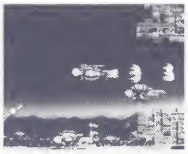
㊾緩やかだがあまく見ないようにしないとね。ユニットがはずれちまうぞ。







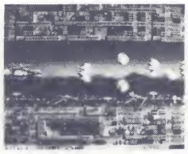
㊿さすがに3面目だけあって前後からザコがでるでる。レーザーを多く使用し、処理をおそくさせないようにする。



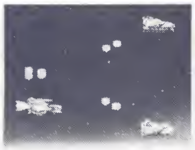
51中央付近にいて壁に激突しないように!



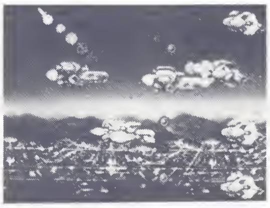
52分岐点へ。減速し、下のルートへ。下のルートのほうが、楽な展開になるから。



53橙Ⓜと青Ⓜがある。青Ⓜをとろう。

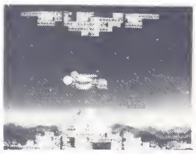


54上のルートをとると、2匹だが、堅いやつが出る。壊せない弾を撃ってくるのでやはりつらい。



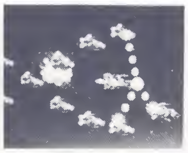
55赤いザコがどんどんでる。やわらかいが、ちょっとはやい赤い弾を出すので気をつけよう。

56 56'どちらも壁に気をつけること。あまりよけまくらないほうがいいだろう。
57 57'合流地点へ。少し減速するといい。

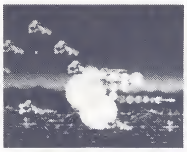


58合流したら、そのまま上へ。思いきり上へいかないと、壁にひっかかるぞ!

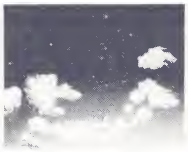
59 59'少なからず上下にスクロールしていることに気をつけること。Ⓟがでる。



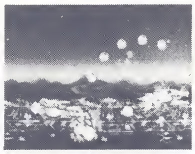
60上でも後ろからワイワイザコがくる。でも前からはやわらかいザコが出てくるだけなので楽は楽だね。



61どわーっと後ろからザコ。早めにレーザーを撃たないと押されてしまう。前からは例の堅いやつが出る。やっぱり上かな。

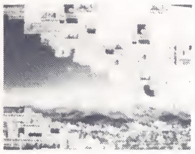


62前にぴっちりくっついてもいいが、くれぐれも赤い弾に注意すること。押されないこと。



63そうそうこいつ。あまり前へいくとミサイルがこわいし、後ろにはさがれないし、やっぱりきびしい。

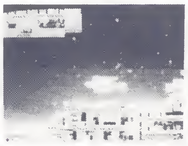
64 64'またまた同じようなところ。壁にぶつかるなよ、こんなところでー
65合流地点へ。ここも少し減速し、合流。中央にいれば、レバーを動かさなくても大丈夫。
66少しずつ狭くなるところ。まあここは大丈夫かな。
67青Ⓜとⓟがでる。どっちもとってしまおう。



68細い空間で下へ。でも全速力でぶち抜けなきゃならない。

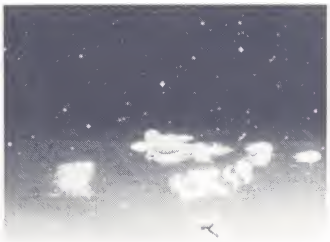


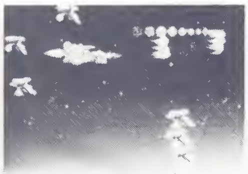
69巨大戦車出現。少しさがって待つこと。上からの弾をよく見て連射すること。こいつを無視して一気に抜けて、タイムを縮めることも可能。



70中央前方にいれば、何もしなくても大丈夫。ぶつからずにいけるぞ。ラッキーって感じ。

71フル装備ならかなりいいが、復活時はとてもつらいところ。下からどんどんくる。自分と縦座標が同じになると前方へとんでいく変なやつ。上にいくと、どこまでも上へくることになる。前方へいくとき、後ろへ弾を撃つので、直線上にいないようにいること。

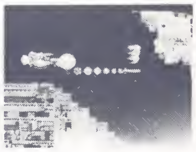




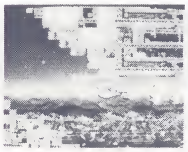
72最初は、右下、次に左下、また右下、そして左下と、4匹ずつ上昇してくる。青Ⓜをもっていたら、腹撃ちで2発ずつあてて1匹を倒す。



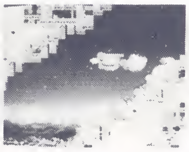
73最後の4匹は、早めに座標を合わせ、前にいかせる。すぐ下をまわり込み、上へ逃げる。そうすれば、壁(下の)にあたることはないぞ。



74てっぺんにくるころにはもう下にレバーを入れていないと、全速で抜けられない!

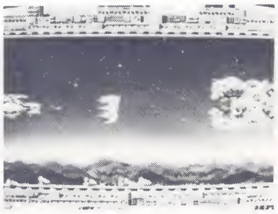


75インギリギリをつけ!ほとんどドライブゲーム並みのラインどりだねこりゃ!こういうのって好き!

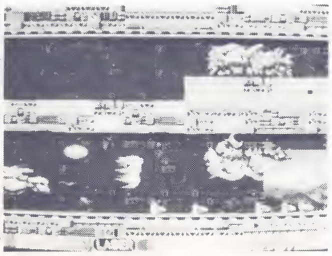


76一番きついカーブへ(もうノリまくってます!)かなり早めにレバーを入れないと曲がりきれないのだ!! ここをぶつからずに抜けたときって、気持ちいい!復活で一番楽しいところかもね。

77橙Ⓜと青Ⓜ。ボスと戦うには、まわりのザコも相手にしなくてはいけないので、ここは橙Ⓜをとり、地上物をまかせることにする。



78ボスの登場!目いっぱいさがろう。



79ボスが分裂!自分をちゃんと狙って大きい弾を撃ってくる。よけるスペースはあまりないので誘導をすること。急所にはあたらないが、連射していること。地上物を攻撃できるので。

切手をはりまくるのはゴメンだ！というあなたに——

なるほど、確かに切手を４枚もはるんじゃたまらないね。２枚以上ハガキを出す人は封筒にハガキを入れて62円切手をはるのが一番だ。割安だし…。ということで、まとめてどんどん送ってネ！

ここに41円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
大マジアンケート係

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳　性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

ここに41円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそGAMEST行

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳　性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

No.38('89 11月号) 特集:ダライアスII

No.39('89 12月号) 特集:AMショー

No.40('90 1月号) 特集:クォース

No.41('90 2月号) 特集:ゲーメスト大賞

No.42('90 3月号) 特集:グラディウスIII

No.44('90 5月号) 特集:AOUショー

No.46('90 6月号) 特集:コナミ特集

No.47('90 7月号) 特集:パロディウスだ!

No.48('90 8月号) 特集:就職最新情報

No.49('90 9月号) 特集:東亜プラン

No.50('90 10月号) 特集:大感謝セール

No.51('90 11月号) 特集:マジックソード

No.52('90 12月号) 特集:AMショー

No.53('91 1月号) 特集:もしものゲーム

No.54('91 2月号) 特集:ゲーメスト大賞

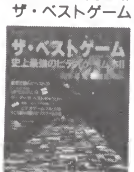
No.55('91 3月号) 特集:ドラゴンセイバー

No.56('91 4月号) 特集:SNK新時代

No.57('91 5月号) 特集:AOUショー

No.58('91 6月号) 特集:ストリートファイターII

No.59('91 7月号) 特集:ストリートファイターII

No.60('91 7月号増刊) ザ・ベストゲーム

No.61('91 8月号) 特集:ストリートファイターII

No.62('91 9月号) 特集:ストリートファイターII

No.63('91 10月号) 特集:全日本ストII大会

No.65('91 11月号) 特集:ゼクセクス


キリトリ線

切手をはりまくるのはゴメンだ！というあなたに——

なるほど、確かに切手を４枚もはるんじゃたまらないね。２枚以上ハガキを出す人は封筒にハガキを入れて62円切手をはるのが一番だ。割安だし…。ということで、まとめてどんどん送ってネ！

- ●今年一番お金をつかったゲームは何ですか。
- ●また、それはいくらくらいですか。
- ●今年一番時間をかけたゲームは何ですか。
- ●また、それは何時間くらいですか。
- ●ゲーセンにいくと、いつもやるあなたの定番ゲームは何ですか（いくつでもどうぞ）。
- ●今までのゲーメストの表紙の中であなたが一番気に入っているのはどれですか。
- ●これからどんな表紙がいいと思いますか。
- ●ゲーメストのバックナンバーで、コピーサービスをしてほしい記事（攻略など）があれば教えてください。
- ●今までのゲーメストの記事で、役に立ったもの（攻略で参考になったなど）は何ですか？　３つあげてください。
- ●ゲーメストに、どんな記事を望んでいますか？やってほしい特集や、企画があればお願いします。

※アンケートに答えていただいた人の中から抽選で新作アイランドテレカを50名様にプレゼント！

キリトリ線

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.38	No.53
No.39	No.54
No.40	No.55
No.41	No.56
No.42	No.57
No.44	No.58
No.46	No.59
No.47	No.60
No.48	No.61
No.49	No.62
No.50	No.63
No.51	No.65
No.52	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト
バックナンバーをお求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）	No.56（'91 4月号）
No.39（'89 12月号）	No.57（'91 5月号）
No.40（'90 1月号）	No.58（'91 6月号）
No.41（'90 2月号）	No.59（'91 7月号）
No.42（'90 3月号）	ザ・ベストゲーム
No.44（'90 5月号）	No.61（'91 8月号）
No.46（'90 6月号）	No.62（'91 9月号）
No.47（'90 7月号）	No.63（'91 10月号）
No.48（'90 8月号）	No.65（'91 11月号）
No.49（'90 9月号）	
No.50（'90 10月号）	
No.51（'90 11月号）	
No.52（'90 12月号）	
No.53（'91 1月号）	
No.54（'91 2月号）	
No.55（'91 3月号）	

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

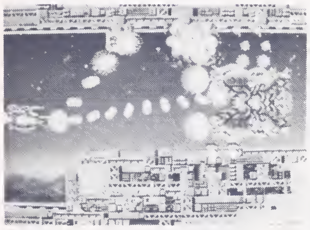
君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

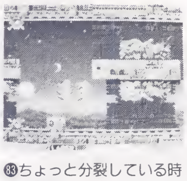
スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

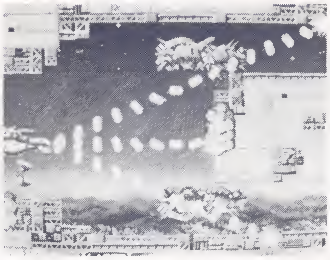


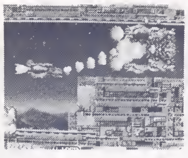
❽❹上のほうで合体するので、真ん中へ。早いときは、この辺で倒せる。もう少しだ！



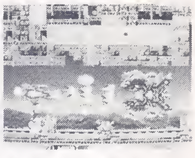
❽❸ちょっと分裂している時間が長いところ。根気よくよけるしかない。三日月の弾をしっかり見ておくこと。特に上からのにね。

❽❷一番気をつけなければいけないところ。全体的に、減速していればいいが、ここは特にしなければいけない。上下に大きく分かれるが、ここは下へ。なんとか自機2台分の縦のスペースがあるのでね。弾を撃ってくるので中央でなく、上か下にはりつくこと。

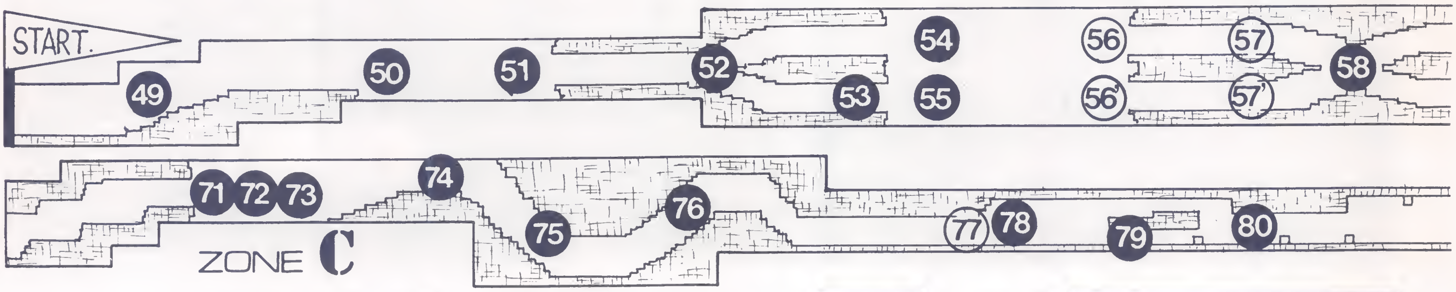


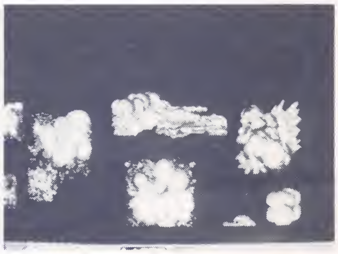


❽❶少しずつボスが上へ。無理して正面にいかなくてもいい。レーザーで追う。下側に壁ができるので注意。三日月の弾は、早めに前後に移動しよけるといいぞ。



❽⓿合体！さあ真ん中に入って連射だ！まわりからミサイルがきたときは、レーザーを撃ち、それのワインダーを使い防御する。





❽❺ドガガーンンン！ZONE "C" は、ちゃんと覚えないとノーミスで抜けることは不可能だろう。ボスに時間かかるだけあって1分30秒を切るのはかなりきびしい。連射装置がついていれば、かなり可能性はでてくると思うが、つらいだろう。

残るはZONE「D」と「E」だ！

残る「D」も「E」もかなりきているといっていい。

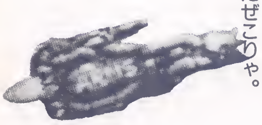
ぶつからずにっていうのはねえ。アイテムがでるところがけっこうあるので、これを利用し、ぶつかってもすぐ復活できるようにするといいだろう。

基本的に、誘導をしっかりやらないと（敵も弾も）自分の逃げ場がなくなる。自機が大きいからなおさらである。

このゲームは2周もの。2周目が楽しみだよね（ブルブルブル…）。

ちなみにマップは、かなり短くまとめたのだが、平均で70〜90画面分はあった。

まあ高速スクロールをしているからだといえばそれまでだが、数字を見るとね、大変な長さだぜこりゃ。



10面までを徹底攻略だ！

ザ・キングオブドラゴンズ

これで君にも勝機が見いだせる!!

BY　ぜるぜる

CPシステム第16弾のこのゲーム。難度の高さにあきらめた人もいるのではないでしょうか。しかし、そんなことであきらめてはもったいない。この攻略を読めばかなりの指針が立つと思います。
では攻略を始めましょう。

縦座標をずらす

これは絶対に知ってほしいことで敵と戦わないときは絶対に敵の正面にいてはいけません。常に縦座標をずらしてください。正面にいると攻撃を受けやすくとても危険です。

キャラクターについて

キャラ分類するとファイター、クレリック、ドワーフなどのソード系とエルフ、ウィザードなどのショット系に分かれますが、先に進むことを考えるとぜひショット系のキャラを選びましょう。遠距離から攻撃できるという点でゲームの性質上非常に有利だからです。
一応、この攻略はウィザードを使用することを中心に話を進めていきます。初心者はエルフを使用するのがいいでしょう。

STAGE1

まずは小手調べの面。魔法アイテムはすぐに使わずに持っていくのがベターです。また、魔法アイテムはその出現している時間内は画面外においてけぼりにされても常に画面上に戻ってくるという性質があることを覚えておいてください。
さて、進むとき注意したいのは弓矢を持つザコですが、矢は一応撃てるものの、安全のために無理をせず出現しているときは逃げまわっているほうがベターです。そのときに他のザコに注意することを忘れずに。

•1面ボス

このボスに対しては両手のチェーンの間に入って攻撃すればいいだけなのですが、間合いがうまくつかめずに苦戦している人もいるでしょう。ここは間合いの目印としてボスの影の高さに自分の足元をあわせれば大丈夫です。



STAGE2

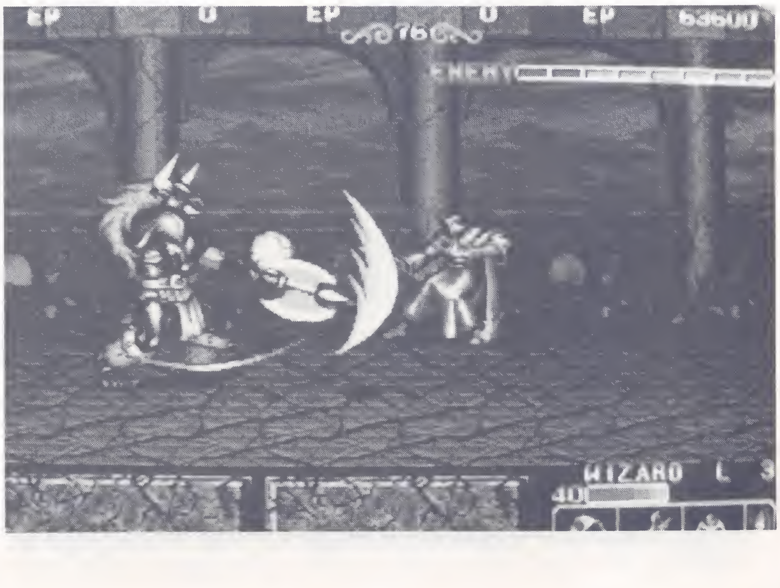
まず宝箱が3つありますが、これらの中に1つワナの宝箱があります。もしワナにかかったら急いでレバーで振りほどきましょう。早ければノーダメージで逃げられます。この面のポイントは、水色のザコが出てきたときに魔法アイテムを使うのがポイントです。また、前の面で装備のアイテムが武器ではなく防具ならば深追いせずに慎重にプレイしましょう。

•2面ボス

ここからはボスの攻撃パターンが2つ以上あるものを列挙していきます。

攻撃パターン
①オノを振ってウェーブを出す
②突進してくる

この2つの攻撃の対策は前述の通りに常にボスの正面にいてはいけません。とにかく縦座標をずらして攻撃して、自分の正面にきたら急いで座標をずらして再び攻撃しましょう。あせらずに地道に攻撃するのが大切です。



あせらず地道に攻撃すること。突っ込みに注意。

STAGE3

この面は耐久力のあるザコが押し寄せてくるのでうっかりするとタイムが足りなくなるので注意しましょう。
ポイントはなるべく敵を同じ方向に集めて攻撃し、赤い

ザコと戦っている時に魔法を使うことです（特に後半）。あまり近くで戦わずにウィザードの利点である遠距離攻撃を十分に利用すればダメージは受けにくくなるだろうと思います。



魔法を多用して切り抜けよう。

3面ボス

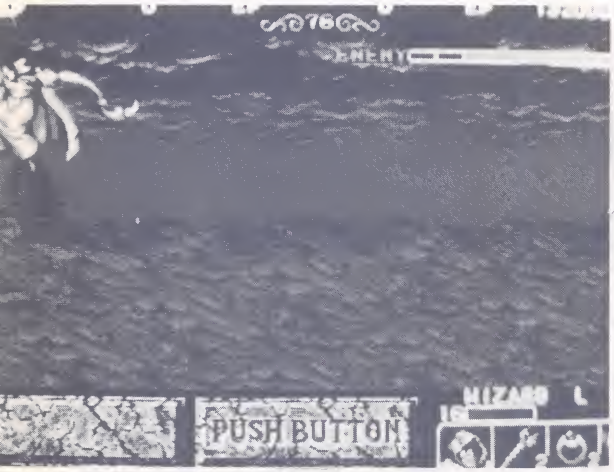
攻撃パターン
①突進してくる
②移動するときはツメを2回出す
③歩いてきて火の玉を吐く

この3パターンで攻撃してきますが、自分のレベルが低いこともあり攻撃をくらうと半分以上もライフが減ってしまうので1回もくらわない心がまえでいきましょう。

まず、写真のように画面の一番端で突っ込みをよけて攻撃してください。こうすると②のパターンの攻撃でやられることがありません。とにかく③のパターンにボスが移るまで絶対に端で戦うことが重要です。

次に③の火の玉を吐く攻撃はボスのライフメーターが6、3のときに始まります。この攻撃になったら常にボスの足元を狙うように接近して一緒に動いて攻撃しましょう。

このボスは初心者にとって第一の難関です。がんばってください。



このように火の玉攻撃が始まるまで画面端で攻撃。

STAGE4

始まるとまず装備が入っている宝箱がありますが、両側から弓矢を持つザコなどに自分が囲まれているので、まずあわてずにザコを処理してからアイテムを取りましょう。

その後の宝箱に魔法アイテムが入っているのでそれを次のスライム地帯で使いましょう。その次には、緑＋水色のザコ地帯ですが、まず弓矢ザコが両側から出てくるので、まずそちらを優先して戦いましょう。あぶないと思ったら魔法を使うことを忘れずに。

●4面ボス

攻撃パターン
①上の首、凍る玉を吐く
②中の首、炎を吐く
③下の首、スライムを吐く
④後ろに下がって突進



一つ一つ集中的に順番に攻撃しよう。

まず3つすべてかけ持ちで相手にせずに1つずつ順番に倒していくことが大切です。その順番としては、上からか下からかどちらでも基本的な難度は変わりませんが、個人的には見通しがいい下からのほうをおすすめします。突っ込み攻撃はいったん頭が画面外に下がるという前兆があるので頭が画面外に消えたら急いでその場から逃げてください。あと注意することとしてあまり画面の前のほうで戦わないように心がけてください。

STAGE5



ウィザードならきた瞬間にジャンプ斬りで一撃。

この面は船の上の面でボスは出てきません。まずガイコツが鳥につかまってやってきます。そのとき、ガイコツがジャンプ斬りをしてきたら絶対にこちらはジャンプして攻撃しようと思ってはいけません。急いでその場から逃げましょう。鳥につかまっているときにウィザードならジャンプで攻撃するとうまくいけば一発で倒せます。次に半魚人ですが半魚人は一回攻撃を与えるとジャンプして襲いかかってくるので攻撃したらすぐに逃げて着地したところを攻撃するという動作の繰り返しで大丈夫です。あと画面左側のタルの魔法アイテムがあるのでガイコツ・半魚人、どちらか苦手なほうに使うといいでしょう。

STAGE6 SCENE1

この面は長く、3つの場面に分かれているので、最初をまずシーン1とします。

この場所は鳥などにかまってゆっくりしていると、青い弓矢のザコが何匹も出てきてしまいます。こうならないためにスタートしたら一気に画面の最後のほうまでいきましょう。こうすると青い弓矢ザコが出てこなくなり、その場にいる敵だけ倒せばクリアできます。

SCENE2

装備を取って進むとスクロールが止まってザコと戦う場所がありますが、この後にヤリを投げるガイコツがやってくるのでなるべくヤリがくるまで画面の一番上か下で戦うようにしましょう。そうすればヤリは大丈夫です。その後にいきなり地中からガイコツがくるので注意してください。

そこをこえると中ボスとして2面のボスが出てきますが2面と同じ方法で戦えばOKです。しかしやたらに突っ込んでくるので常に警戒してください。

SCENE3

この面は敵が上からいきなり降りてきて、うっかりするとダメージをくらいやすいので注意しましょう。

まず初めに柱のかげの辺りから3回ザコが降りてくるのでなるべく柱の辺りで戦うのは避けましょう。そこをこえてミミックの箱をこえた辺りで後ろから2匹ガイコツが降りてきます。ミミックを倒したら2匹降りてくるまで一気に進むことがダメージをくらわないコツです。そのガイコツを倒した後、さらに進むと今度は3匹ガイコツが降りてくるのでまた一気に進んでください。しかし今度は目の前に赤いザコが1匹くるので注意が必要です。階段を登り終えると再びザコと戦うのですが、ここで1匹ザコを倒したら2匹ガイコツが降りてくるので2匹降りてくるまで逃げまわりましょう。それらを倒している途中にヤリ投げガイコツがくるので一番上か下でなるべく戦ってください。ここをこえるとボスです。

●6面ボス

攻撃パターン
①なぐる
②なぐりながら突進する
③ジャンプした後、岩を投げてくる

このボスは、パンチの当たり判定が意外に大きいので間合いに十分注意して攻撃することが必要です。あまり深追いせずに少しずつでいいから間合いを確認しながら攻撃しましょう。岩を投げてきたら写真⑦のように岩を飛びこえて攻撃するか、縦座標をずらして逃げましょう。くれぐれも突っ込みには注意してください。



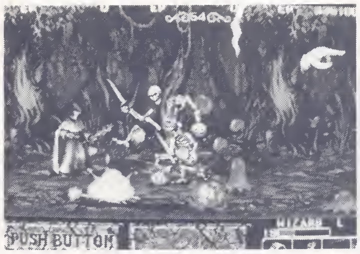
ジャンプで岩をよけて攻撃する。怖かったら座標をずらすか足元に入ればかわせる。

STAGE7

舞台は一転して森の中ですが、この面は中盤の中でも特にザコの攻撃がきつい。この面は魔法を多用していきましょう。

まず、スライム+水色+赤ザコの攻撃ですが、初めに魔法アイテムがあるのでそこで使いましょう。とにかくこの面はスライムを優先して倒していってください。次にガイコツ+スライムの攻撃がありますが、ここも魔法を使って切り抜けます。ここにある宝箱はライフ回復なのでシーフに取られないように注意しましょう。

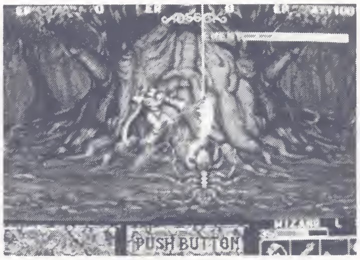
後半のリザードマン地帯ですが、リザードマンは攻撃すると剣を振って突っ込んでくるので深追いは禁物。1回攻撃したらすぐに縦座標をずらして逃げましょう。ライフに余裕があれば魔法を使用してください。



この場所は難関。魔法を絶対に使用したい。

●7面ボス

このクモのボスは、ランダムに落ちてくるのでどうしたらいいかわからずパニックになった人もいるのではないでしょうか。しかし大丈夫、ノーダメージでクリアできる方法があるのです。



画面を大きくジャンプして回れば楽勝。

その方法とは画面上を大きくジャンプしながら回って攻撃するのです。ボスのメーターが残り4つになったときからボスの攻撃がすごくて一段と落ちてくる量が増えますが、この方法を使っていれば大丈夫です。もしクモにつかまってしまったら急いでレバーを左右に振って逃げてください。

STAGE8

前の面に比べてザコの攻撃が楽なのでここまでこられた人ならボスまではすぐにいけると思います。

初めにリザードマンとヤリ投げガイコツが出てきます。ガイコツは一匹下から遅れて出てくるので注意。そこをこえると後ろから弓矢の部隊が縦に一列に並んで2回きますが、あらかじめ一番上か下にいて、やってきたときに後ろの弓矢だけ倒せばOKです。この場所で魔法アイテムが出ますが使わずに後のために残しておきましょう。

次にリザードマンとガイコツが出てきます。ここで前述の魔法アイテムを使いましょう。ここはガイコツを優先して戦うことを心がければ大丈夫です。

●8面ボス

攻撃パターン
①ドラゴンが火を吐く
②乗っている敵がヤリで攻撃してくる

ボスのドラゴンライダーは遠くにいればいるほど①のパターンで攻撃してくるので、接近して攻撃することが大切。

ボスと若干座標をずらしてジャンプしながらバリバリ攻撃しましょう。このときに注意することは常にボスにはりつくようにボスを追いかけながら攻撃することです。ボスに近づくということが初めは少し怖いかもしれませんが、やってみると意外にそうでもないことに気づくでしょう。

実はもう一つボスを一定の動きにはめるパターンがあるのですが、慣れないと難しいし、パターンをくずしやすいのでここでは書きませんが余力がある人は考えてみてください。

STAGE9

しばらく進んで後ろからくる弓矢を倒した後にドラゴンライダーとザコの混合攻撃があります。ここはザコが弱いのでドラゴンライダー優先でいきましょう。その前にある魔法アイテムを使うとよし。

そしてしばらくリザードマンたちと戦うのですが、ここで注意するのはリザードマンは出てきたら確実に倒してから先に進む、ということです。そうしないとこの後にドラゴンライダーが再度控えているので倒さないうちにドラゴンライダーを出してしまってパニックになることがあります。

次の2回目のドラゴンライダーですが前の時と違って今度はヤリを持つ赤ザコが出てきます。ここは前とは逆にザコ優先で攻撃しましょう。ザコは一定数出ると出てこなくなります。魔法を併用して攻撃するのがベターです。



このように攻撃する。少し縦座標をずらして行うのがコツ。



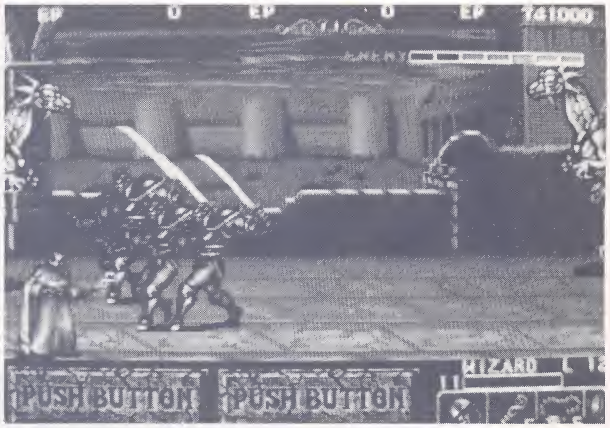
この面のドラゴンライダーは難関。魔法を有効に。

最後にリザードマンがまた出てくるのですが、ここで一匹リザードマンを倒すと直後に左から縦に一列に並んでガイコツがヤリを投げてくるので注意してください。ヤリを打ち壊せないと思ったら、魔法を使うか、ガイコツがくる前にあらかじめ左端で攻撃していればヤリは回避できます。その後に赤と青のヤリを持ったザコがきますが、くれぐれも突っこみには注意して攻撃してください。

●9面ボス

攻撃パターン
①剣で攻撃する
②残像を残しながら突進してきて斬りつける
③3WAYの手裏剣を出す

ここは左右にドラゴンが火を吐いて攻撃するので、容易に動くことができず（ドラゴンは攻撃すると一定時間出てこなくなる）、さらにあまりの



9面ボスは強敵!!この場所ならダッシュ攻撃が避けやすい。

ナイトの強さにあきらめた人も多いのではないでしょうか。特にナイトの②のダッシュ攻撃には悩まされている人も多いと思います。ではどのように対処するかというと…。

常に左端で戦うようにしてください。こうすることによってドラゴンの炎は死角となり、ナイトのダッシュ攻撃をかなりの確率で避けることができます。しかし手裏剣攻撃を避けることは困難なので手裏剣を投げそうだと思ったらいったん上に逃げるか魔法を使ってください。

このボスは確実なパターンが存在しないので慣れないうちは1ミス覚悟という気持ちを持って応戦することが必要です。

STAGE10

この面も3面同様うっかりするとタイムが足りなくなるので注意が必要です。タイムが足りないと思ったら魔法で切り抜けましょう。

初めにミイラが数匹上から降りてきます。このミイラはとても耐久力があるので時間がかかりやすいため早め早めに攻撃をすることが大切です。しかしくれぐれも深追いは禁物です。

ミイラをすぎて、ミミックが2箱あるのでそれを倒した後、ガイコツ地帯に入るのですが、このときミミックを倒したら画面の一番上にいって一気にスクロールが止まるまで進みましょう。こうすると、上から降りてくるガイコツなどにも当たらず、安全にライフ回復がある箱までたどり着けます。さて、この場所は今までの場所に比べてせまいのでガイコツと戦うのが困難です。特に戦っている途中でスライムとヤリ投げガイコツが出てくるのでここは魔法を使って攻撃するのが確実です。

あと、この場所の2つの宝箱のうちどちらかはワナなので注意して開けましょう。

●10面ボス

このボスは全面中おそらく一番弱いと思われるボスなので初めてきた人でもクリアできます。

まず常にボスの輪の中に入って攻撃しましょう。ボスは左右からオノを出してくるので、ボタンを連打せずに狙って撃つのがコツ。あとあまり縦に動かずに横のみの動きで攻撃するとうまくいきます。



横の動きだけで攻撃する。あまり上下に動かないことが大切。

一応今回はここで終了、次回は最終面まで攻略します。ではまた来月。

オフロードをつっぱしる！
1000馬力のモンスタートラック！

パワーホイールズ

初級、中級、上級と、コースの難易度が3つある。これに破壊レースが加わるというすごさ！対戦があついぞ！

ACURA

ジャンルは4つ、どれを選ぶ

初級、中級、上級、破壊レースと4つある。

初めの3つは、レベルが違い、順に難しくなっている。破壊レースは、まさに破壊するもので、2ステージからなっていて、対戦相手との壊した数を競うもの。

このゲームは、1人でやるより、みんなでワイワイやるのがいいね（勝負はマジにやるけど）。

怪物マシンの操作方法

1000馬力のモンスターマシンは、ハンドルと、アクセル、ブレーキ、そして、ロー、ハイに加えてニトロSWがついているギアという操作系で操る。

ニトロは、回数制限があるので、有効に使わないと、勝負に負けることも…。

ある程度上手な人とプレイすると、ニトロの使い方で、完全に勝負がつくといっても過言ではないだろう。

こんなレースだ！

初級、中級、上級は、すべて3周ずつの周回で勝負する。

対戦ものなので、勝負のみと思ってしまうがタイムアタックを狙ったゲームとしてもかなり楽しめる。

急カーブあり、大ジャンプあり、コースを攻略しておかないといけない。

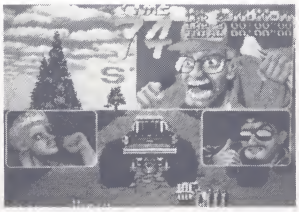
コースをしっかり覚えて、相手を圧倒しよう！

③ 初級 クロスカントリー



コース幅があるので、それほど難しくないが、そのかわり、木とか家とか障害物がいっぱい！ぶつからないこと。



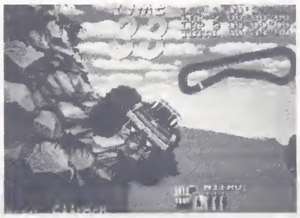


①スタート。見てください、この気合の入った顔を。スタートと同時に、相手にぶつかりにいこう！

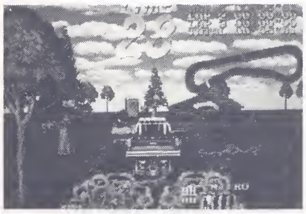


②左に崖。1回ギアをローにしてインをつく。

ここで相手を突き落としたりするのっていいよねえ。



③ハンドルを目いっぱい入れ、早めにインにつくと、こんなふうに走れる。相手にぶつからないし、右側の崖もこわくない。



④木と家に注意。ぶつからないように走るのみ。一度、家にぶつかってみてはいかがでしょう。

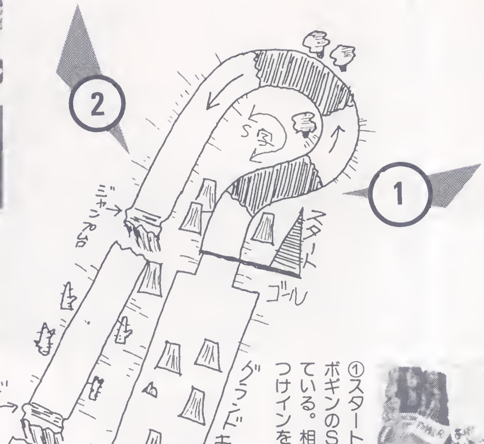
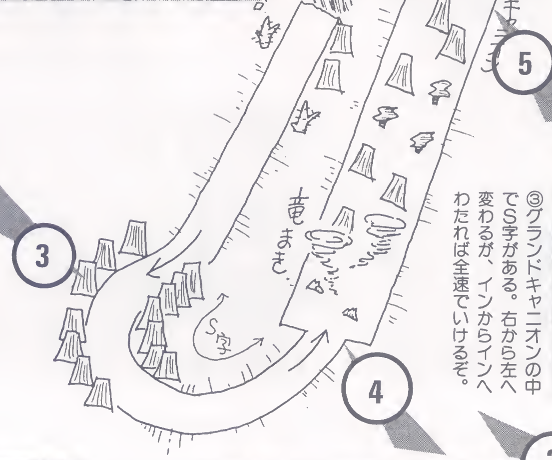


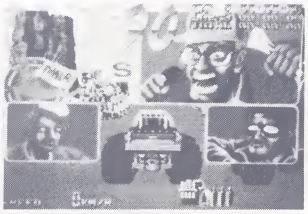
⑤きついカーブ。入る前に確実にインにつき、目いっぱい左へ。全速のまま曲がりきることができる。たち上がりでニトロ使用だ！

中級 マッドボギン



さすがに中級。ジャンプしなきゃいけないところや、気象状態の悪いところがある。いかに抜けるかがカギだ。



①スタートしたら、マッドボギンのS字カーブが待っている。相手の動きに気をつけインをキープ。



②おおーっと地割れしているところへ。ジャンプ台を使いジャンプし、そして右側の橋に乗ろう。



③グランドキャニオンの中でS字がある。右から左へ変わるが、インからインへわたれば全速でいけるぞ。

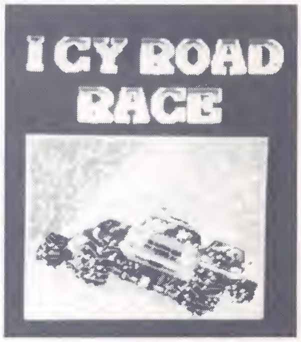


④竜巻の発生しているところへ。ここは、左側を抜けるようにすると巻きこまれずにすむぞ。

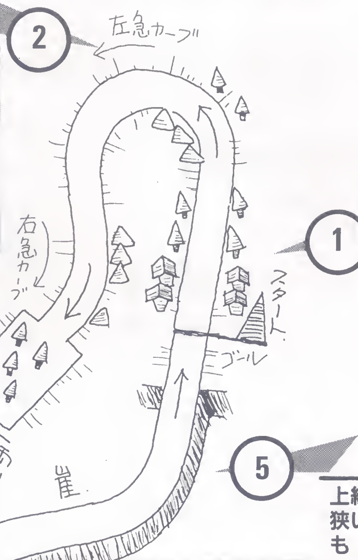


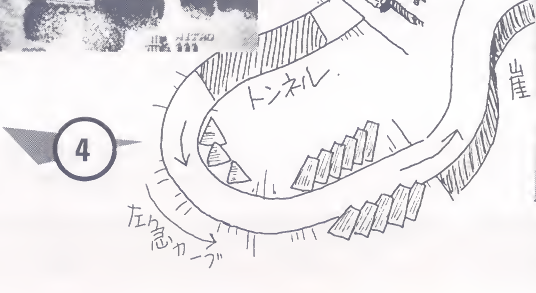
⑤岩柱というか、丘というか、そんな障害物がいっぱいあるところ。ぶつかるとストップしてしまうので、絶対よけること。

上級 アイシーロード



上級というだけあってレベルの高いコースだ。狭いところはあるし、両側が崖なんてところも！しっかりしたハンドリングが必要だ！



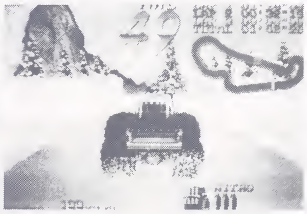




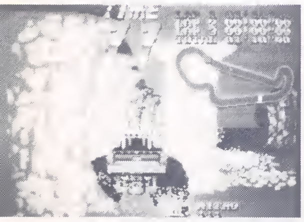
①スタートでもビシッといかないと、すぐくる左急カーブでつらい目にあう。いきなり体当たりでブロックしよう。



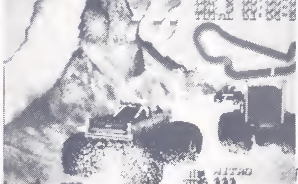
②アウトにふくらむとでっかい岩が出現！ギアもローに入れたりして上手にインをキープしていこう。



③両側に雪の壁。右、左、右と配置してある木を注意して走る。ここはジャンプしないほうが安全では…。



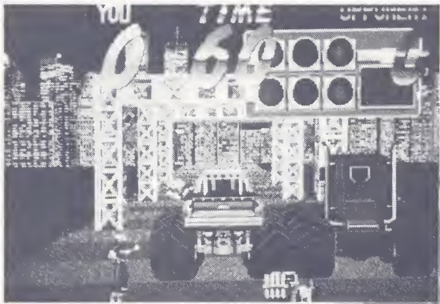
④トンネルの中では、なんとアウトを（壁にまかせて走る）走ると大丈夫。出口付近で１回ミドルへもどるとより安全。



⑤両側が崖！相手を突き落とすのが一番安全。相手が後ろにいるときは、はじかれてもインに飛ばされるようにすること。



ズラリと並んでいる車よりも、廃車の山をめがけて突っ込んでいくほうがいい。10ポイント。

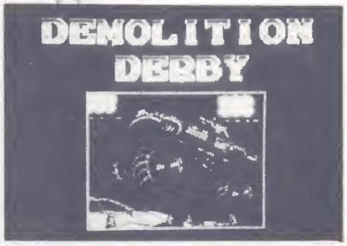


ROUND2。路上の車を壊せ！ ここでもスタートしたら相手にタックルだ。あとは、対向車線を走り、ガンガン踏もう！

デモリッションダービー



ROUND1。障害物を壊せ！ スタートしたらすぐ対戦相手にタックル、少しでも先へ進み、相手よりも多く壊さなきゃ。



ROUND1は、スタジアムで障害物を壊し、ROUND2は、ハイウェイで路上の車を壊し、その数を競う！



交差点では横からも車がでてくる。こいつも踏むことができる。でもやはり対向車かな。

デモリッションダービーでの配点について

簡単ではあるが、これを壊すとどれだけポイントがとれるかを少し載せてみましょう。

〈ROUND1〉
- 看板——1ポイント
- 廃車の山——10ポイント
- 廃バン——2ポイント
- 恐竜看板——2ポイント
- 廃車——2ポイント
- バス——1ポイント

〈ROUND2〉
- 街灯——1ポイント
- バス——15ポイント
- 対向車——2ポイント
- 木——1ポイント
- バン——5ポイント
- 乗用車——2ポイント

〈そのほか、諸々のポイント〉
- ドラムカン——1ポイント
- タイヤガード——1ポイント
- 看板——1ポイント

以上のような感じです。ポイントの多いものをぶっこわし、相手に差をつけよう！

ザ・シンプソンズ

君は4人同時プレイを体験したか？

いよいよ最終回。99%判明した隠しアイテムとマップ付き大公開だ!!

by水島屋T.J.

発売されてから約2カ月が過ぎたザ・シンプソンズ。今回はほぼ明らかになった隠れキャラの位置を、マップを使って公開してみました。

これで1コインクリアもグンと近くなるはず。

隠れキャラというと、自分で発見しながらプレイするのが楽しみという人もいるでしょう。そういう方々は、文章を読んでください。シンプソンズを120%楽しめるぞ。ま、両方見れば、君もシンプソンズ一家になれる？

ランクは4段階

ゲームの難易度は、EASY、NORMAL、DIFFICULT、VERYDIFFICULTの4つがあり、1面の中ボスである消防士の数によって調べることができます。易しい順に、1・1・2・3匹が出現します。

ただし、2P以上の多人数プレイ時はこの限りではなく、例えば3P同時プレイでは3匹出現します。

工場出荷設定は、おそらくNORMAL、2機設定です（確認できませんでした）。

ザコの対処を覚えよう！

ザコは大別すると3種類に分けられます。スタート後、一番最初に出現する普通のザコ、緑の服を着た動きのいやらしいザコ、そしてふとった耐久力のあるザコです。性質を覚えて対処すれば混合攻撃も怖くありません。

どのキャラにもいえることですが、ザコはプレイヤーとY座標（縦のライン）が合ったまま一定時間がたつと、いやらしい攻撃をしかけてきます。普通のザコのジャンプアタック、緑ザコのジャンプアタック&スライディング、ふとったザコのボディプレスに悩んでいる人も多いことでしょう。

ではどうすればよいか考えてみましょう。Y座標が合うとやばい、ということは縦の動きを多用すれば当然、敵は前述した攻撃をしかけにくくなりますよねっ。

さらに、先月号で述べたことですが、敵は基本的にプレイヤーの左か右を狙って移動します。近づいてくるところを縦の動きで合わせて攻撃することが安全な攻撃方法といえるわけです。

最後に大ヒントをいっちゃいましょう。攻撃をしないで縦の動きで逃げた場合、ザコの攻撃は当たりません!!

スペシャルアタックを練習せよ！

ザコは基本的にプレイヤーの左右を狙って移動してくると言いました。「じゃあ、待ち体勢に入って攻撃するのがいいのか。よし、やってみよう…あれ？自分の攻撃が届かない!!」こういった場合もあります。特に高次面ではこんな状況はあたりまえ。なにせ、敵はだんだんかしこくなっていくのですから。

待ち攻撃が通用しなくなったとき、これはもう新しい攻撃方法に切り換えるしかありません。

自分の攻撃が届かないならどうすればよいか？近づけばいいのです。でも横の動きはできるだけ使いたくない…敵は自分の左右を狙って移動する…。

敵が近づいてくるところを斜めに移動してスペシャルアタック!!これです。これしかありません。スペシャルアタックはザコ敵を1発で倒せる強力な攻撃なので、2ボタン同時押しはぜひ練習して多用できるようにしましょう。

なくしちゃいけないハンマー、モップ

これも先月号で言ったことですが、ハンマーとモップは攻撃力が倍増します。ザコ敵に対してするどいジャンプアタックのみを使っていればよくなるので死んでもなくさないようにしてください（死んだらなくなりますが）。

なお、ハンマーとモップの違いはほとんどありません。攻撃時のアクションにより、ハンマーのほうが若干振りが速いようです（未確認）。

なお、1・4・5面には隠し武器がありますので忘れないように!!

敵の判定は甘い!!

プレイしていれば感じると思いますが、このゲームに出てくる敵自体には判定がありません。

注意するのは敵が投げてくるものと敵の体当たり、と覚えておきましょう。

STAGE1

さて面別ひとくちメモです。お店のドアはスタートデモの宝石店以外、すべて危険です。プレイヤーの顔アップが見たいのならどうぞ。

核爆弾の置いてあるところではスクロールできるところまで進み、なるべく多くの敵を巻き込んでください（最高4匹）。ただし自分も巻き込まれないように。ジャンプだね。

ポリスカーは2P以上でプレイしているときに、2人以上で車の手前で持ち上げると（車の手前でアタックボタン連打でOK）フルーツが飛び出します。1Pプレイでは出ません。



爆弾は4人まとめて効率よく。

アトラクト出演（!?）の3面ボスにはダメージを与えることができますが、意味はありません。

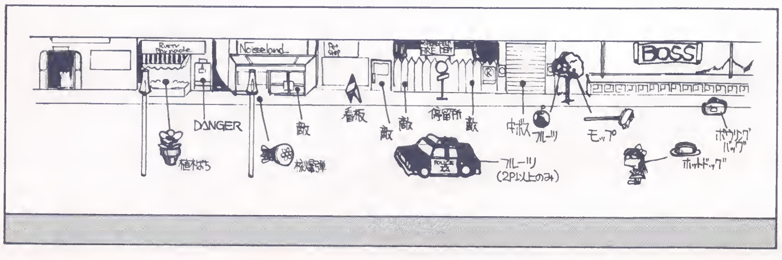
中ボスは出現させる前にザコを倒しておき（ジャンプアタックで移動すれば画面はスクロールしない）、シャッターの下で待機、手前に登場してプレイヤーとY座標が合ったらスペシャルアタック。転んで起き上がるところをもう一度スペシャルで倒せます。



ボスにはモップがよく効くのだ。

ボスはモップを持っているはずですね。Y座標をずらして少しずつ上（ボスが下から来た場合、上からきたら少しずつ下に下がりながら）に移動しながらジャンプせずに普通の攻撃をします。

5回ダメージを与えるごとに倒れ、計15回のダメージでクリアです。ボウリングバッグは使いません。



STAGE 2

ハンマーを取るまでに各所に配置してあるゴミ箱、犬、ジュース（3回）は有効に使い、ハンマーを取ったらするどいジャンプアタックで進みます。ちなみに屋台の間はジャンプボタンなしで渡ることができます。

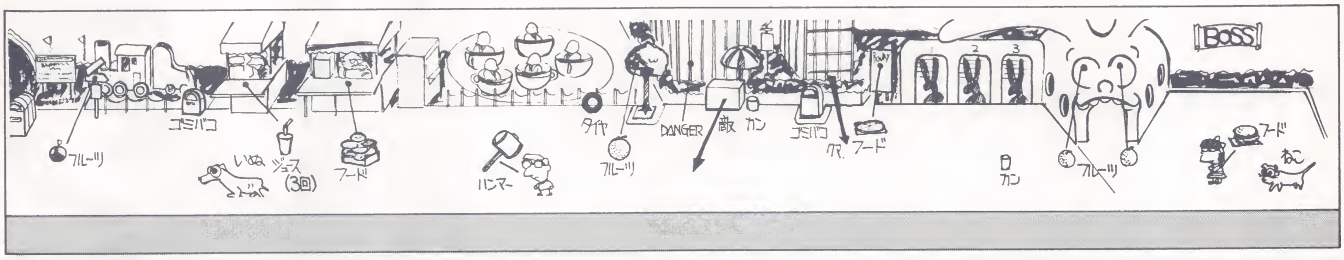
コーヒーカップ（ティーカップかもしれない）地帯で注意すべきことは奥から飛んできたときのジャンプ体当たり、プレイヤーを確認して突っ込んでくる体当たりです。ふらふらしているときは敵カップ自体に当たり判定はありません。

コーヒーカップ地帯が終わると同時に左右からザコが出現します。ビビッてダメージをくらわないように。さらにゴリラのオリの手前の屋台もプレイヤーに反応して飛んでくるので、ふとったザコ（以下、グダンヌと略）をしっかり倒してから反応させ、よけましょう。


屋台はジャンプでよけよう。

ウサギの建物の入り口に立っているのはピンキーというウサギです。版権がとられているあたり、何かあるのかと思いきやダメージを与えると逃げていくだけでした。

ボスは3回ダメージを与えると突っ込みか爆弾乱射をしてきます。爆弾のときは左下で、突っ込みは早めのタイミングでジャンプしてよけてください。計8回の攻撃でクリアです。



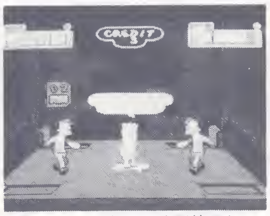
STAGE 3

この面はモップ、ハンマーが出てこないので、スペシャルアタックで確実に1匹ずつ倒していくことがカギとなります。一番最初に書いてあることをもう一度よく読んで、ザコに対処してください。

後半、パチンコを取ったあとに出現する緑の女ゾンビは、1回目→下の2匹、2回目→真ん中の2匹がすぐに地下に潜ってしまいます。稼ぎたい人は先にこの2匹を撃ってください。ダメージをくらいたくない人は残りの2匹を先に撃ちましょう。

パチンコは数に限りがあるので、無駄使いは避けたいところです。

エレベーター内では、エレベーターのど真ん中で待ち、左右から登場するザコの着地点を狙ってスペシャルアタックをぶちかまします。ただし、処理できなくなったら最初に書いたことを実行してください。


待つといってもここまで待つわけじゃ…。

ボスの直前では多数のタルが出現し、フードが2つと爆弾が2つ、ランダムで隠されています。

このうち、爆弾は1コ、ボス登場の前に使ってしまうのがよいでしょう。理由はボスとの対戦時に拾おうとしてダメージをくらうことがあるからです。

ボスが登場したら2つ目の爆弾を投げるわけですが、ボスは動き出してから当たり判定ができるので遅めに投げましょう。

このボスは合体して小さいほうをぶん回す攻撃と分離して近づいてくる攻撃の2つのパターンを持っています。前者のときはボスが横の動きをしなくなって縦の動きのみでプレイヤーに近づいてくるようにすれば、攻撃をくらうことがありません（立ち止まっても大丈夫、つまり…）。


敵に対して上下移動はとっても重要。

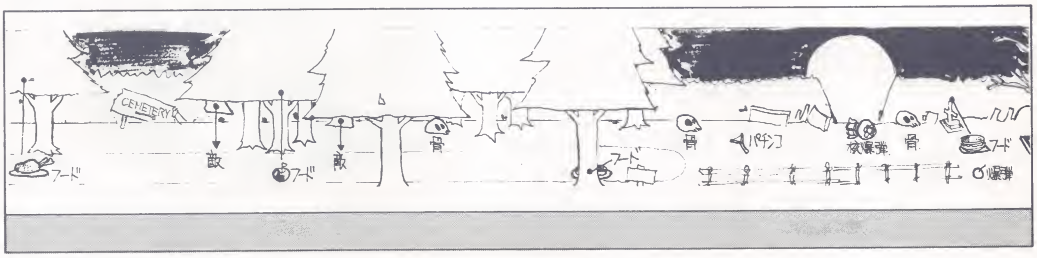
後者のときは安全にいきたいなら逃げに徹し、早く倒したいときは逆時計回りでジャンプキックがよろしいと思います。

耐久力はノーマルアタックで40発（編集部調べ）です。


ボムはうまくやれば3匹巻き込める。

STAGE 4

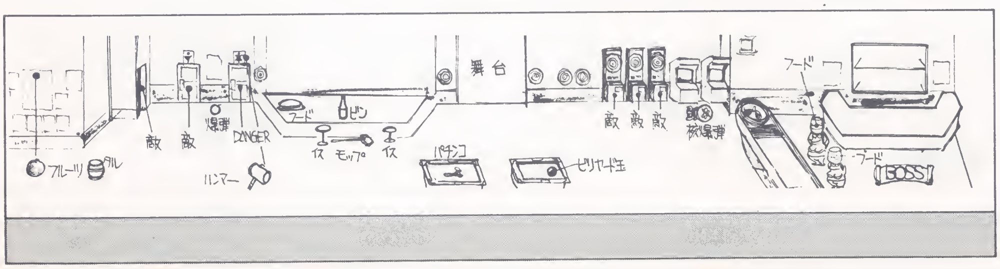
女子トイレのマークのところにある隠し武器は取らなくてもかまいません。すぐ後ろにモップがあります。取りに行くときはトイレから出てくるおばさんに注意してください。



カジノの舞台の前へ行くと一瞬、プレイヤーは踊ります。意味はないようです。

舞台の直後のダーツゲームには近づかないこと。敵が隠れています。

さて、最後のおばさん×2が待っているフードですが、通常では2つ取ることができません。そこで、まずおばさんを出現させないようにして敵をすべて倒してしまいます。そして、ジャンプ（キック）で画面の右端に行き、真ん中やや下の位置でスクロールさせて1人目のタルを壊します。

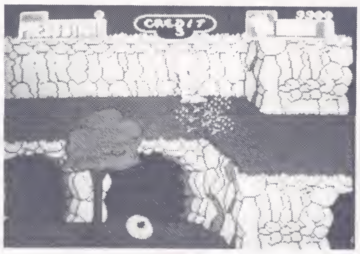



ここのフード2つはでかいぞ!!

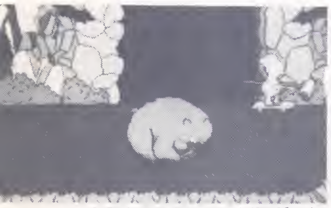
さらに下に移動し、2人目のタルも壊します。フード×2は大きいぞ。
ボスは守りの戦いをするとかえって危険。ハンマー（モップ）でのするどいジャンプアタックが有効です。レバーを左か右に入れながらボスが起き上がるところを早めに攻撃しましょう。

STAGE5

岩場の洞穴に住んでいる幻のモンスター、ビッグフットは、見かけによらず耐久力が高いキャラで、なかなか倒しづらいですが、スペシャルアタック1発で倒せます。この敵には必ずスペシャルでよろしく。ちなみに動きはホーマーとまったく同じ、とのことです。
最初の洞穴の近くにあるハチの巣は、木に触るだけで攻撃してきます。木に触らないようにザコをすべて始末し、画面内を大きく逆時計回りに移動してよけてください（ただし、左上の引っかかりには注意）。
大きい岩に隠されている巨大フルーツは実はたいしてエネルギーが増えません。レバーを上に入れながら連射するとキャラクターがケーレンします。
さらにそのフルーツの右上の中途半端な位置にも隠しフルーツのとうもろこしがあるのですが、これは一番下のラインでジャンプアタックでは出ないのでちょっと上にずらしてから出してください。出なかったらここら辺を叩きまくれば出るでしょう（無責任な…）。

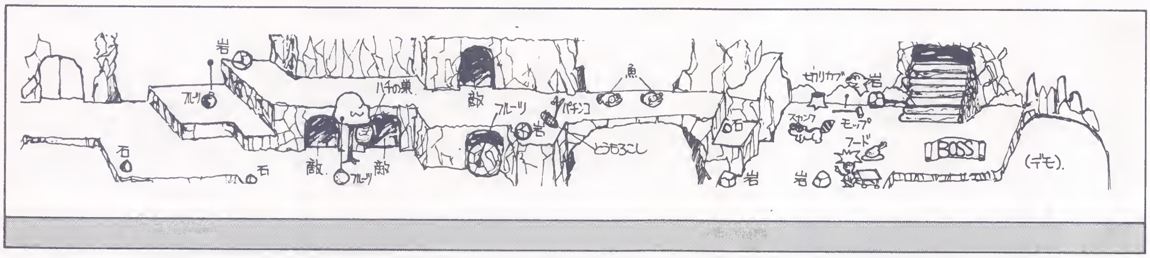

ハチに対して一番上のラインは比較的安全。

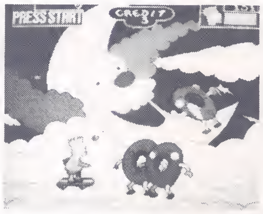
滝の場所にある2つの岩は触ると落ちそうになりますが、（もちろん落ちないけど）、このとき100点入ります。
滝のあとは持てる物がたくさんあります。この中でスカンクは待たずに逃がすとちょっと変なアクションが見られます。
ボスは2回ダメージを与えるごとに転びます。転んだあと、1回ダメージを与えるとたいていローリングがくるので上下によけてください。


2発当たったらローリング、と覚えよう。

5→6面のデモ

滝に落ちるデモです。ここでボタンを連打すると少しだけ落下をこらえることができます。当然、意味はないようです。



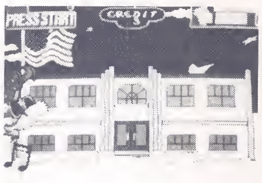

2匹目に当てれば3匹巻き込める。

STAGE6

最初のドーナツは無敵中にスペシャルアタックで倒せます。スクロールさせてしまって左端の隠しフードが取れなくならないように注意しましょう。
雲のマージ地帯は上のラインを一気に抜けてしまいましょう。ただし、学校の看板には引っかかるのでそこだけは少し、下に動いてから進んでください。


学校の看板!?に引っかからないように。

フラッグの隠しフードは雲マージが怖いので右下から左上にジャンプ→右下にジャンプキックで出すようにするとよいでしょう。
サクリフォーンはするどいジャンプキックが有効ですが、画面左端or右端では絶対にダメージを受けてしまいます。


端まで追い込んで攻撃するのは危険だ。

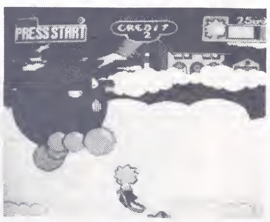
MAGGIEの文字は最後のEだけを持ち越すようにします。アーチを越えた後に左から4匹の原発作業員（透明人間）全員にダメージが与えられます。一番上のラインでEを投げてください。


4人まとめて倒しちゃえ!!

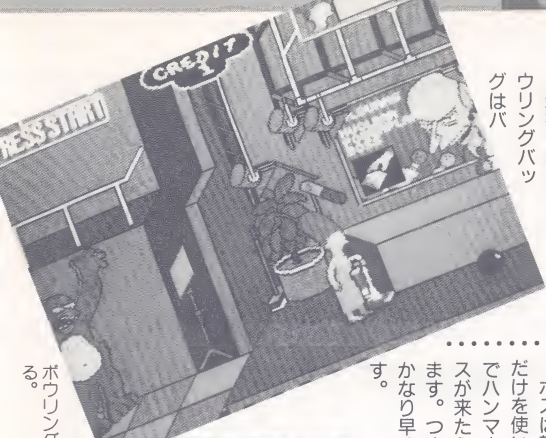
背景のビルの右側にはうごめく雲（!?）があり、ノーマルアタックで核爆弾が出現しますが、これをすぐに使ってしまうのはもったいない。直後に出現するデビルバート（赤い服を着たバート）×3に対して使用すれば、耐久力をあと1発、にすることができます。



ボスは出現直後とモードの変わり目はダメージを与えられません。
第1段階は数発ダメージを与えた後のダッシュ体当たりを注意しましょう。
第2段階は大ジャンプと小ジャンプをおりまぜた空中攻撃です。ボスの影に注意！と覚えて、ボスの落下地点を避けながらジャンプアタックで攻撃しましょう。スペシャルアタックでもいいですが、小ジャンプをされたときにタイミングよく当たってしまう場合があります（運が悪い、という話もありますが）。
第3段階はボウリングのピンを口から発射するモードです。ピンの折り返し地点で左（or右）斜め上に動きながら攻撃するのがよいパターンです。


3段階目が一番難しい。

最終段階はゆっくり移動しながらの腕をぶん回すモードです。要はぶん回された腕に当たらなければいいわけです。ある程度（ノーマルでもスペシャルでも4、5発分程度）ダメージを与える→大ジャンプでよけるを繰り返してください。
耐久力は段階順に約8・16・11・18発です。



ボウリングで3匹貫通させられる。



ザコは打ち止めするよ。がんばって!!

STAGE 7



最初に置いてあるボウリングバッグはバッグを取ったら上下には動かずに、右から出現するグダンヌが見えたら投げつつ右に移動すればグダンヌと他2匹を巻き込みます。ただし、ホーマーはボウリングが好きなので投げるアクションに時間がかかります。要注意。

ニュースキャスターは机の上に乗っているとそのうちあきれてしまいます。

核爆弾のあとのタル2つにはフードが入っています。が、たまに1つしか入っていないときもあります。運ですね。

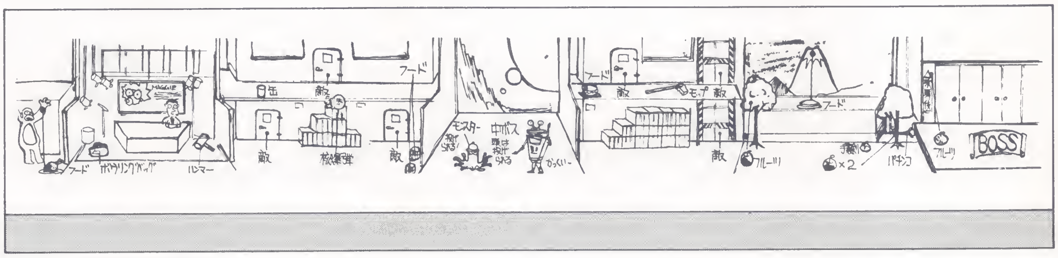
中ボスのロボットはハンマーだと3発で倒れます。1発ダメージを与えるとレーザーを必ず出してくるので必ずよけてから次の攻撃に移ってください。緑色のモンスターは持てるので、ハンマーを捨てて緑モンスターで攻撃をするのも一興です（すぐ後ろにモップがある）。

グダンヌが降りてくるエレベーターの1階の左には、ゲームランクが高いとフードが置いてあります。

富士山の右側の最後の木だけはリンゴが2個隠されています。忘れないように。

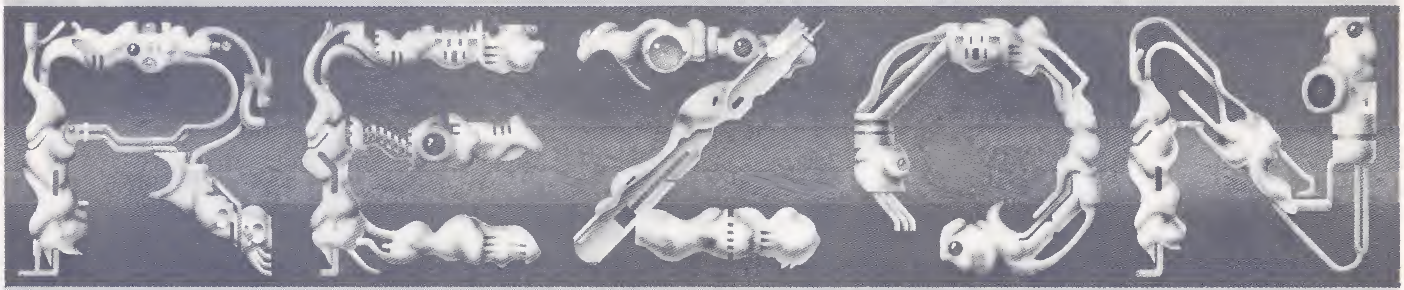
ボスは基本的に上下の動きだけを使い、一番上と一番下でハンマーが当たる位置にボスが来たら攻撃するようにします。つまり、上か下で待ちかなり早めに攻撃するわけです。

STAGE 8



最終面です。うーん、これは、実に面白い面です。こういう面白い面はやっぱり自力本願でいってみてください。では2つだけアドバイスを。1つは隠しフードが3つあること。もう1つははめ技があることです。

無敵のアームを使いこなせ！
レ ゾ ン



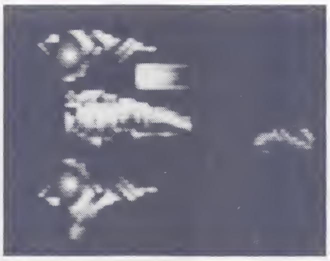
ひさしぶりにツボをおさえたシューティングゲームが出たぞ！操作はいたってカンタン。8方向レバーにショットだけだ。そして、ボタンを押しっぱなしでアームを固定できるぞ。さあ、この美しいグラフィックの世界へGo！

VMT−DAN

アームの使い方について

このゲームの特徴はなんといってもアームでしょう。

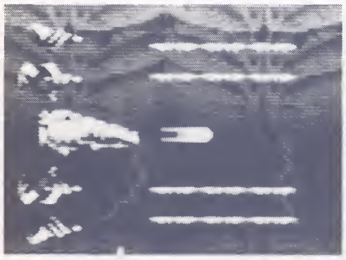
アームの当たり判定がかなり大きいので前方に出せばたいていの弾を防ぐことができます。アームを固定中は弾が撃てないのであまり使えないように思えますが、使いようによっては非常に役に立ちます。アームを使いこなすのが上達のひけつです。対空レーザーでは前後に、リングレーザー、反射ボールはアームの向いている方向に弾を撃つことができます。



これでも当たらない！

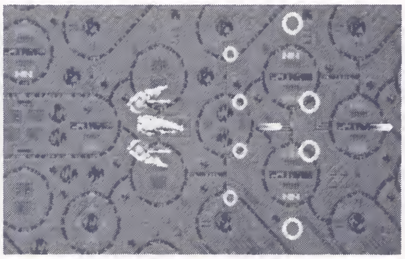
アイテムについて

対空レーザー(赤)



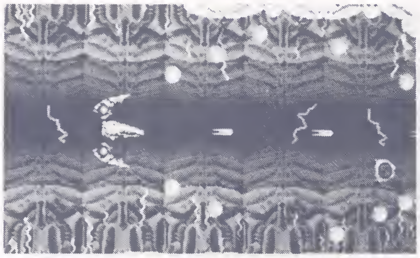
貫通力のあるレーザーで、一番破壊力がありますが、自機の前後にしか攻撃できません。アームの動きによって、レーザーの幅を調節できます。

リングレーザー(黄)



リング状に広がるレーザーで、広範囲を攻撃するときに威力を発揮します。弾の判定が大きいので、3面など障害物の多い面では、弾が通りづらいので使いにくい武器です。

反射ボール(青)



地形にあたるとはね返ります。弾切れをおこしやすいけれど、復活のときなど全体的に比較的使いやすい武器です。

スピードUP(黄S)

最大6段階までスピードがアップします。もともとあまりスピードが遅くないので、1速か2速くらいがちょうどいいと思います。

スピードダウン(赤S)

スピードを1速ダウンします。スピードが速くなりすぎたときにうれしいアイテムです。

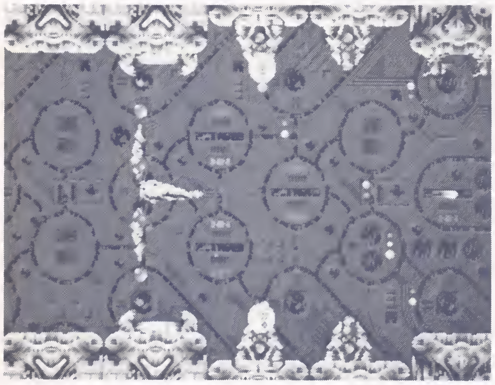
STAGE 1

敵前線要塞をたたけ！

アールタイプの1面を思わせるような面です。前半では上下2対のハッチから敵が出てきます。3つめのハッチからは堅い敵がでてきてレーザを撃ってくるので、中には入らないように。その後、誘導弾を撃ってくるエイリアンが2匹出てくるので後のほうで連射してきりぬけましょう。

ボス手前では、後からエイリアンが出てくるのでアームを後方に向けて、出現と同時に倒すようにしましょう。

ボスは一定間隔おきに飛び出す目玉が弱点です。アーム前に動き、アームを後ろに向けよう。



アームを上下に向け、撃とう。





誘導弾に注意。連射しよう。

を前に出して連射していれば、誘導弾にはまず当たらないので、1回ごとにでるレーザーに注意すれば簡単です。


正面で連射だ!


でもこのレーザーに注意しよう。

STAGE 2

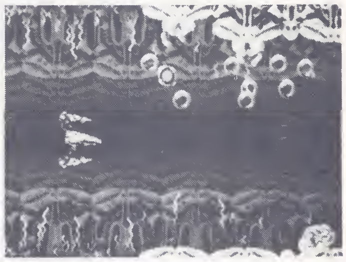
原始生命体、現る!

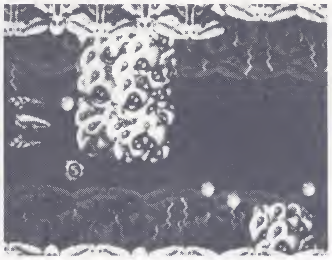
序盤は、泡をはいてくるイソギンチャクやイクラのセメント漬けのような細胞がでてきます。端に追いつめられないように出現位置を覚えて、出現したら即、破壊しましょう。イソギンチャクは残すとやっかいなので、もれなく撃ちましょう。武器が反射ボールの場合は、特に弾切れするので注意が必要です。

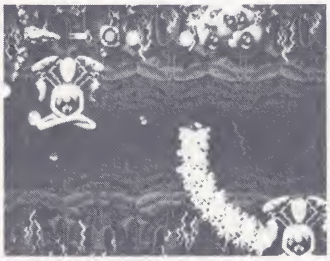
中盤では上方に対空レーザーが出てくるので必ず取りましょう。ヘビのようなキャラは頭の赤い部分のみダメージを与えられます。出現位置を覚えていないといきなり出てきたヘビに当たってしまうので注意が必要です。弾を撃つ細胞は残らず撃つようにしましょう。

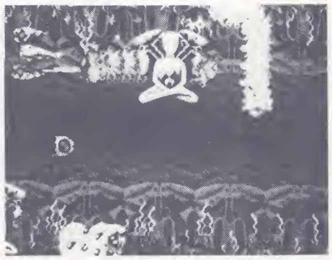
終盤は岩が落ちてきて虫がわいてきます。前方に出て後ろの敵を撃つようにします。細胞の出るところでは、場所を覚えて出現と同時に倒すように。ボス手前に反射ボールが出ますが、対空レーザーのままのほうが楽です。

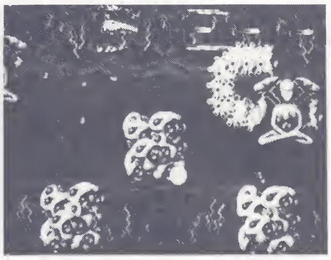
ボスは左から出現し、胴体の赤く光る部分のみダメージを与え、右上から左へきて下へ降りる時に一緒に下がって一気に撃ち込んで倒しましょう。


早めに壊し、泡を出させないように。


押されないようにすること。

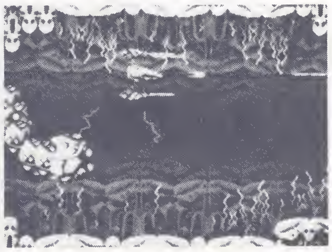

ここで対空レーザーに切り換える。

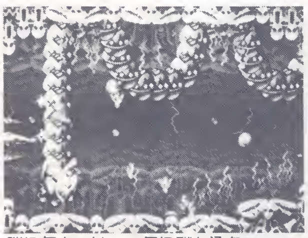

赤い目玉みたいなところに弾を撃ち込もう。


敵を残さず撃つ。


上に注意!どんどん落ちてくるぞ。


換えずにそのまま。威力のほうが優先だ。


後ろに注意!急所は頭から少し離れているぞ。


弾に気をつけ、一気に撃ち込む。

STAGE 3

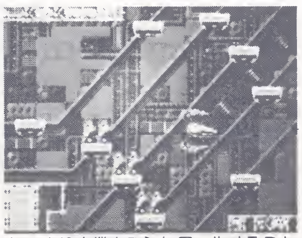
敵軍事生産プラントをつぶせ!

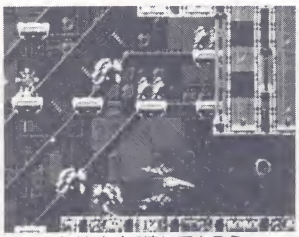
障害物の多い面なので、スピードUPを取らされないよう、注意が必要です。斜めに移動する床のところは早めに右下に抜け、アームを後ろに向けて落ちてくるロボットを撃ちます。左右交互に移動する床のところでは特に後ろからの敵に注意して早めに上へいき上から2段目あたりでしばらく耐えてすきを見て前に出ます。

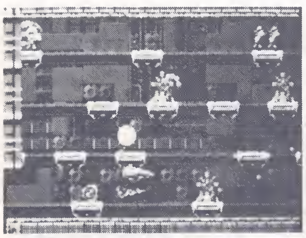
上下する床のところでは、床の動きや敵の位置を覚えて自分なりのパターンを作るのがよいでしょう。

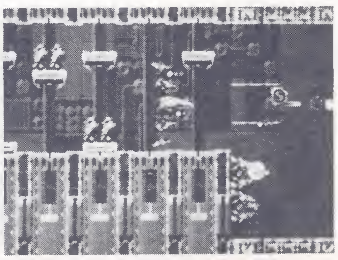
ボス手前のせまい通路のところでは上段に対空レーザーがでるので、後の砲台を早めに壊し、ロボットに注意して速やかに上段に入ります。

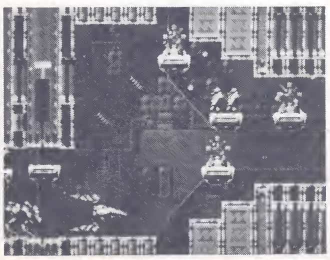
ボスは、前のほうに出て下からくるレーザーの間をよけ

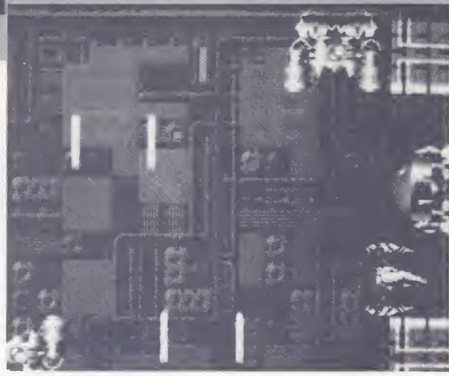

しっかり自機をコントロールすること。

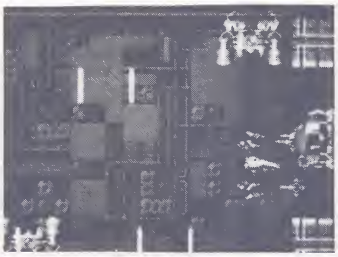

ロボットはすべて壊しておこう。


すき間が広いところを抜けてく。


正面には砲台がまっている。


下におりるとき、弾に注意。アームで消そう。


一番前で、レーザーをよける。


コアの動きに注意し、撃ち込む。

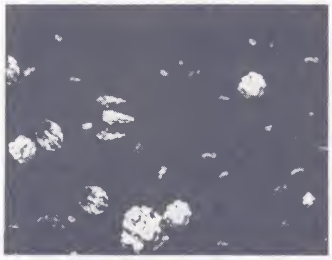
たらコアが出てくるので一緒に動きながら撃ち込みコアが下にかくれたら、再度下からのレーザーの間を通って再びコアに撃ち込み倒しましょう。

STAGE 4

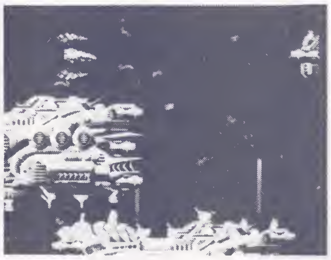
隕石群を抜けろ！

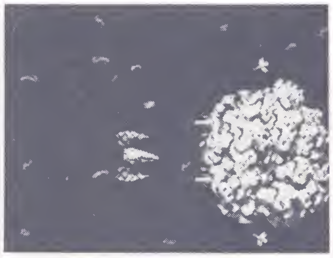
宇宙空間で隕石が飛んできます。後ろから出てくるザコには注意。中盤では中型戦艦が出てきます。戦艦の砲台、特にレーザー砲台のレーザーはアームで防げないので、なるべく残さないようにしましょう。最後の戦艦は、上でも下でも楽だと思ったほうにいきましょう。

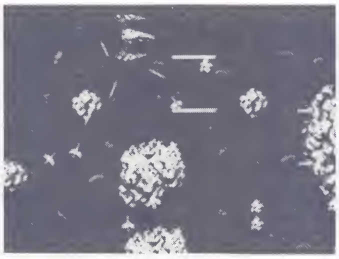
ボスは巨大隕石です。こまかいザコが出すレーザーは、アームで防げないので注意が必要です。下側は堅い隕石が多いので、上半分でよけまくるのが比較的楽です。左側にきた隕石は必ず右に戻ります。


意外にも隕石は堅いのだ。


小さく短いレーザーに注意だ。


アームをめり込ませて撃っても当たるぞ。


小さい敵が撃つレーザーがライバルだ。


常に連射し、隕石をも壊せるように。

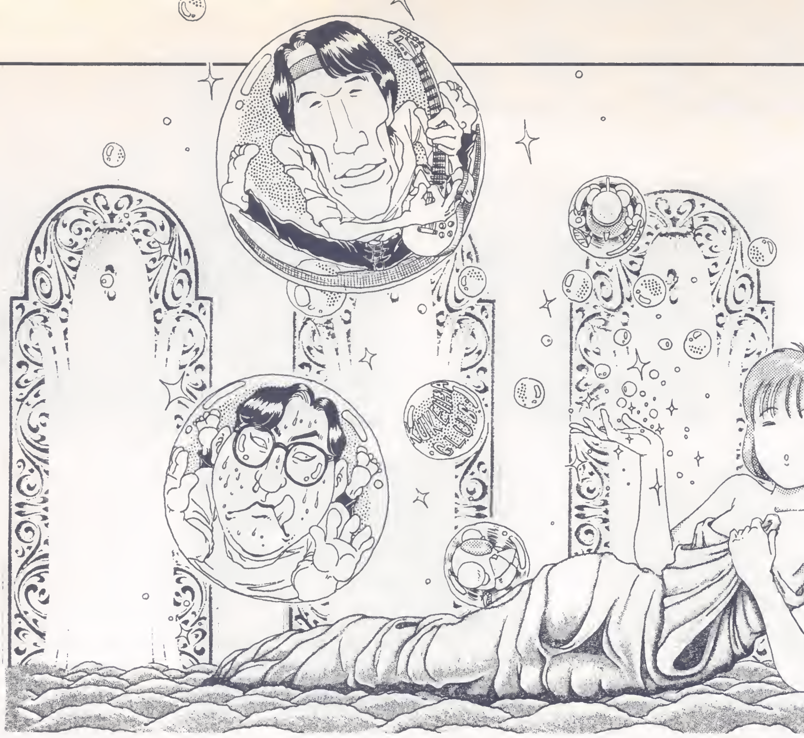
to be continued…

今回は、4面まで攻略してみましたがいかがだったでしょうか。このゲームは全6面、1周エンド。残りは来月号でバッチリ攻略するので、待っていてくれー

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第8回〉

華麗なるキーボーディスト

古川もとあき



お待たせしました。今回は森本ゆきえの音楽ルーツをお届けしますよ。私だって、いろいろ影響を受けてるんですよー。

好きな男の子からカセットを…

みなさんお久しぶりです。森本ゆきえです（といっても毎回出てますが…）。私の音楽のルーツというのは特に何もなくて困るんですが、まず幼少時代の話からしましょう。

幼稚園のとき、いやがる私をむりやり母が音楽教室に引っぱっていき、遊ぶ時間をなくさせるピアノがとても嫌いでした、それが小学2年から作曲の宿題が出るようになってピアノがだんだん楽しく思えてきて、その後中学1年まで続けていました。しかし、先生が替わり、作曲はしばらくしなくなりました。が、あれは中学2年の5月のことでした。突然、私の前の席の男の子が後ろを向いて、「これかっこいいで」とカセットテープを机の上にポンとおいて帰っていったのです。あまりに突然で、わけのわからないまま帰って聴いてみると、その音楽といったら、歌はないし（その頃は、世の中のクラシック以外の音楽は全部歌詞がついてると思ってたのだ）、へんな音だし、ポピパピとかいろんな音が鳴ってて、なんて変わった音楽だろうと不思議でした。しかし、そのクラスになって初めていいなあと思ってた男の子だったので、とりあえず、その変な音楽を好きになって、もっと話をしようと頑張ったのです。これが私とYMOとの出会いでした。

数々の影響から作曲再開

それまでピンクレディーやキャンディーズ（もう知らないかなぁ…）のふりまねとかしてた私が、急にそんな宇宙人みたいな音楽がわかるわけがなく、とにかく何回も聴くしかありませんでした。ところが、それがだんだんよく思えてきてコンサートに行くまでになったのです。その後は、坂本さんや幸宏のラジオ番組を聞いてて、その影響でジャパン、ウルトラボックス、デペッシュモードなどという世界がどんどん広がっていったわけです。それから、次に作曲活動を再開するきっかけとなったのは大貫妙子さんでした。YMOと大貫さんが好きな女の子が同級生にいて、2人でよく歌を作ったりしました。それから高校2年まではピアノだけでインストものを作ったり歌をかいたりして1人で満足していたのですが、大学受験から音大時代にかけては、クラシックの世界だけでした。

そんな大学4年のある朝のこと、電車でふと隣の人の雑誌に目をやると、なんとあの有名なコナミが作曲のアルバイトを募集しているではないか！と驚き、ちょうどそのころ全然うまくならないピアノに疑問を感じていた私は、すぐに応募しました。

ゲームミュージックって何？

ゲームのことなどまったく知らなかったし、芸能界のような仕事だと思っていたので、受かった時は信じられませんでした。これが3度目の作曲の再開となったわけです。デビュー作は今はなき!?ディスクの〝リサの妖精伝説〟で、FCのグラIIとスーパーコントラなどをアルバイト中に担当し、入社してからは悪魔城伝説&サイファのダメージ声と、SFCのグラIIIなどをしたわけです。そして矩形波に入ったのは、悪魔城伝説の開発の少しあとで、それからはキーボーディストとしてファンの集いやイベント、ラジオ、そしてゲーメスト誌上ライブなどで頑張っておりまして現在に至るというわけです。

とまあいろいろ書きましたが、最後にみなさんに役立つ情報を1つ教えちゃいましょう。X68000で「出たな!!ツインビー」が出るぞ!?なーんてことおぼえてるかな?それの続報が来たのです!!今まで雑誌の広告は見かけるけど、やっぱり実際にプレイしなきゃね～と思ってるあなた！きたる11月20日から全国規模で店頭デモをやるんだって…。さぁ、メローラ、ウィンビーファンたちは店頭に走って見に行こう！

なんか、すごくツインビーに肩入れしてしまったけど、あのかわいいキャラクターを見たらみなさんにもきっとわかってもらえるよネ。

それじゃあ、また来月会いましょう（!?）

10月のファンの集いに来てくださったみなさん、どうもありがとうございました。11月21日には、「パーフェクトセレクショングラディウス」も出ますので期待しててネ。

ゲーメスト大賞はこれや!!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

年間ベストゲーム

キミの手であのゲームに賞を!!

毎年恒例のゲーメスト大賞。と、いつも同じ書き出しですが、今年ももちろん読者の皆様に投票してもらいます。今年はついにというか、まだまだというか、とにかく5回目。5回もやっているとすでに知っている人も多いと思うけど、「今年投票するのが初めてだよぉ!!」というビギナーの読者もいるので、まずは各項目の説明を読んでくだされ。

●ゲーメスト大賞

別表にあるすべてのゲームの中から君の一番好きなゲームを1つだけ選んでください。君が燃えたゲーム、君がホレたゲーム、君が「このゲームがなければ生きていけない」というようなゲームが1つくらいはあるだろ。そういうゲームを選んでくれい。

●ベストシューティング賞

世間一般でシューティングゲームといわれているもので、「これが1番!!」と思ったゲームを選んでおくれ。

●ベストアクション賞

ジャンプアクション、格闘もの、パズル、スポーツ、ドライブなど、世間一般でシューティングゲームといわれるもの以外のジャンルのゲームを選んでくれたまえ。

※ベストシューティング、ベストアクション賞には同じゲームは記入できません。

●ベストグラフィック賞

このゲームのグラフィックだけは認める、グラフィックが超いい〜っ!!というゲームを選んでちょんまげ。もちろん、この場合ゲーム内容は関係なし。グラフィックのみで勝負だ。

●ベストVGM賞

ここでいう「VGM」というのは、いわゆる音楽だけでなく「SE(効果音)」・「音声合成」も含めたことの総称(多少語弊あり)。てっとり早くいえば、スピーカーから出てくる音(サウンド)が1番のゲームを選んでもらうのでゴンス。グラフィックが「目」で選ぶのに対して、VGMは、「耳」で選ぶというわけでおじゃる。

●ベスト演出賞

ゲームを盛り上げる「ストーリー」・「展開」などが一番だ!!というゲームを選ぶのだ。「おおっ!! こんな展開になるとは…」と驚いたり、「くっ、泣けるぜ、このエンディング」とグッときたりしたゲームを選ぶのダス。

●ベストキャラクター賞

ゲームに登場してくる主人公、敵キャラ、通りすがりの人などなんでもいいから、気に入ったキャラクターを選んでくれやあ。もちろん、リス

ゲーメスト大賞　対象作品リスト(メーカー・50音順)

アイレム
- A−1　パウンドフォーパウンド
- A−2　剣豪
- A−3　覇沙夢
- A−4　ガンフォース
- A−5　クロスブレイズ
- A−6　ボンバーマン

アタリゲームズ
- B−1　ピットファイター
- B−2　ランパート

アルファ
- C−1　クロスソード
- C−2　エイトマン

SNK
- D−1　スーパースパイ
- D−2　サイバーリップ
- D−3　ジョイジョイキッド
- D−4　リーグボウリング
- D−5　ゴーストパイロット
- D−6　戦国伝承
- D−7　キングオブザモンスターズ
- D−8　ASOⅡ
- D−9　ラギ
- D−10　バーニングファイト
- D−11　クイズ大捜査線
- D−12　2020スーパーベースボール

NMK
- E−1　クイズ学園パラダイス
- E−2　サンダードラゴン

カプコン
- F−1　U.S.ネイビー
- F−2　ニモ
- F−3　クイズ殿様の野望
- F−4　ストリートファイターⅡ
- F−5　クイズ三国志
- F−6　ルースターズ
- F−7　チャリオット
- F−8　ドンプル
- F−9　ザ・キングオブドラゴンズ

コナミ
- G−1　サプライズアタック
- G−2　パンクショット
- G−3　エスケープキッズ
- G−4　出たな!!ツインビー
- G−5　ローラーゲームズ
- G−6　ゴルフィンググレイツ
- G−7　クライムファイターズ2
- G−8　サンダークロスⅡ
- G−9　ザ・シンプソンズ

ジャレコ
- H−1　シスコヒート
- H−2　E.D.F.
- H−3　ファンタズム

セガ
- I−1　GPライダー
- I−2　A.B.コップ
- I−3　レーザーゴースト
- I−4　クイズ宿題を忘れました
- I−5　ラッドモビール
- I−6　クラッチヒッター
- I−7　ストライクファイター
- I−8　ダイナミックカントリークラブ
- I−9　ラッドラリー
- I−10　D.D.クルー
- I−11　レールチェイス

タイトー
- J−1　スペースガン
- J−2　マジェスティックトゥエルヴ
- J−3　パラメデス
- J−4　ガンフロンティア
- J−5　ルナーク
- J−6　ヒットジアイス
- J−7　ゆうゆのクイズでGO!GO!
- J−8　ハットトリックヒーロー
- J−9　レーシングビート
- J−10　嗚呼栄光の甲子園
- J−11　ニンジャキッズ
- J−12　クイズクエスト
- J−13　パワーホイールズ

データイースト
- K−1　スーパーバーガータイム
- K−2　エドワードランディ
- K−3　ロボコップ2
- K−4　ジョー&マック
- K−5　チャイナタウン
- K−6　サンダーゾーン
- K−7　デスブレイド

テクノスジャパン
- L−1　ダブルドラゴン3
- L−2　WWFレッスルフェスト

テクモ
- M−1　ガンディーラ
- M−2　雷牙
- M−3　スーパーピンボールアクション

東亜プラン
- N−1　ヴィマナ
- N−2　テキパキ

ナムコ
- O−1　ピストル大名の冒険
- O−2　倉庫番デラックス
- O−3　ドラゴンセイバー
- O−4　ドライバーズアイ
- O−5　ローリングサンダー2
- O−6　スティールガンナー
- O−7　ウイニングラン'91
- O−8　ゴーリーゴースト
- O−9　スターブレード
- O−10　スーパーワールドスタジアム

バンプレスト
- P−1　ウルトラマン
- P−2　機動戦士SDガンダム

ビデオシステム
- Q−1　パイプドリーム
- Q−2　スパイナルブレイカーズ
- Q−3　ウェルトリス
- Q−4　スーパーバレー'91
- Q−5　ターボフォース
- Q−6　闘神ブレイザーズ

UPL
- R−1　宇宙戦艦ゴモラ
- R−2　バンダイク
- R−3　ブラックハート
- R−4　アクロバットミッション

その他のメーカー
- S−1　STG(アテナ)
- S−2　レゾン(アルュメ)
- S−3　あしたのジョー伝説(ウェイブ)
- S−4　オーライル(ウエストン)
- S−5　ギャルズパニック(カネコ)
- S−6　コットン(サクセス)
- S−7　ブラッドブラザーズ(TAD)
- S−8　サンダーフォースAC(テクノソフト)
- S−9　ガルフストーム(DOOYONG, IND.)
- S−10　スカイスマッシャー(日本システム)
- S−11　アグレス(パルコシステム)
- S−12　サンダー&ライトニング(ビスコ)
- S−13　モザイク(富貴商会)
- S−14　スーパーパン(ミッチェル)
- S−15　アタックス(リーランド)

1991年 第5回 読者が選ぶ

ト中にあるゲームの中からだ。3人、3匹、3頭、3体、などなど、3つまで記入OK。

●ベストアルバム賞

ベストVGM賞とは違って、こちらはゲームのリストとは別にあるアルバム（CD・カセット）のリストの中から、アルバム全体を見て聴いてこれが一番!!というのを選んでちょうだい。もちろん聴いてから判断してほしいのだけど、「おりゃあ、ぼんびーでしーでーなんぞもっておりゃーせんだよ」という人は、「なし」でもけっこーこけっこー。

守ってちょうだい これだけは（ここからマジ）

●注意その1

ゲーム名は別表にある記号で書いてもらいます（パウンドフォーパウンドならA－1）。できれば記号とゲーム名を併記してもらえるとベスト。

●注意その2

対象機種は、昨年のAMショーから今年のAMショー前のゲームになります。リストのゲームは、その期間内に発売されたものです。前回で集計されたものや、AMショー前でもロケテスト中だったりするゲームは含まれません。

前回集計分については1990年・12月号にリストがあります。持っている人は参考にしてください。持ってない人はバックナンバーを買って参考にしてくれるとうれしいな。在庫はありますよ～。

この条件を満たしていて、なおかつ表から漏れている場合は、直接ゲーム名を投票ハガキに書きこんでください。

●注意その3

ゲーメスト大賞には麻雀・花札・ピンボール・エレメカは含まれません。

●注意その4

投票は今月号P26のとじこみはがきのみで受けつけます。官製はがき、コピーのはがきは無効とさせていただきます。

●注意その5

ベストキャラクター部門には、キャラクターの名前だけではなくゲームの記号を忘れずに記入してください。また、キャラクターの名前がわからない場合は、「○面で出てくる×色のやつ」などという具合にわかりやすく説明を入れてください。

●注意その6

投票する上で、「この項目にはふさわしいゲームがない」という場合には「なし」と書いてもかまいません（無効投票にはなりません）。空白にするのはやめてください（無効投票とさせていただく場合があります）。

●注意その7

投票期間は11月20日必着分まで有効です。

以上のことをきちんと守って投票してくださった方にはゲーメスト特製"お金じゃ買えない"オリジナルテレカを抽選で50名にプレゼント!!

最後にひとこと

今回の各部門賞を決める際に読者からたくさんのアンケートをいただきました。いろいろな意見がありましたが、大多数の方が「現状維持」でした。

これらの意見を踏まえて、今回は昨年と同じ部門賞でいくことになりました。

たくさんのアンケート、どうもありがとうございました。今年も皆様の力でゲーメスト大賞を盛り上げてください。

（やまかわ悠理）

ゲ大賞授賞式に行こう！ 99＋1ご招待だ

去年は、飲み放題、食べ放題に、矩形波のライブにビンゴ大会と、いやー、場所は六本木のリージェンシーで、六本木の夜（昼だけど）を満喫してもらいました。その去年も思い切って50人の読者様ご招待だったが、今年は一気に倍の100名様ご招待だ。

会場はやっぱり六本木のリージェンシー。開催日は12月2日。今年は応募ハガキまでもが本誌についているのだ。必要な事項を書き込んで応募してくれ。

ベストアルバム作品リスト

	タイトル名	収録曲名	発売日
アポロン			
ア－1	765 MEGA-MIX	源平討魔伝／ワンダーモモ／ゼビウス／ギャラガ／パックマン／ニューラリーX／ディグダグ／マッピー／ギャプラス／妖怪道中記	(91年) 7／21
サイトロン			
サ－1	キャメルトライ／カダッシュ	キャメルトライ／カダッシュ	(90年) 10／21
サ－2	アウトゾーン／スノーブラザーズ	アウトゾーン／スノーブラザーズ	10／21
サ－3	S.S. T. BAND ライブ	アフターバーナー／ギャラクシーフォース／アウトラン／スーパーハングオン／パワードリフト	10／31
サ－4	ZUNTATAライブ	ニンジャウォーリアーズ	11／21
サ－5	ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	11／21
サ－6	雷電伝説	雷電	12／5
サ－7	ダークシール	ダークシール	12／15
サ－8	パウンドフォーパウンド／剣豪	パウンドフォーパウンド／剣豪	12／15
サ－9	宇宙戦艦ゴモラ	宇宙戦艦ゴモラ	12／15
サ－10	マージャンサウンドグラフィティ	沈黙の編隊／トリプルウォーズ／レディハンター怪盗黒猫連盟編／トリプルウォーズ2／クラブ90'S／宇宙より愛をこめて／ギャルの開花／ギャルの告白／麻雀好きの懲りない面々	(91年) 1／21
サ－11	スペースガン／ミズバク大冒険	スペースガン／ミズバク大冒険	1／21
サ－12	サイトロンビデオミュージック年鑑1990	ファイナルファイト／マーベルランド／空牙／ダークシール／G-LOC／エアバスター／ロッドランド／キャメルトライ／NAM-1975／ウイニングラン鈴鹿GP	2／21
サ－13	ストリートファイターII	ストリートファイターII／U.S.ネイビー／マジックソード／ファイナルファイト／チキチキボーイズ	3／21
サ－14	E.D.F.	E.D.F.	3／21
サ－15	コラムス／コラムスII	コラムス／コラムスII	3／21
サ－16	ルナーク／ガンフロンティア	ルナーク／ガンフロンティア	4／21
サ－17	エドワード・ランディ／スーパーバーガータイム	エドワード・ランディ／スーパーバーガータイム	4／21
サ－18	Formula／S.S.T.	G-LOC／ラッドモビール／GPライダー／レーザーゴースト／サイバードーム	4／21
サ－19	ASOII	ASOII	5／21
サ－20	雷牙	雷牙	5／21
サ－21	新大陸	ラスタンサーガII／ナイトストライカー／サイドエフェクト／ルナーク／ミズバク大冒険／ダライアスII	6／21
サ－22	ダブルドラゴン3／コンバットライブス	ダブルドラゴン3／コンバットライブス	6／21
サ－23	THAT'S ATARI MUSIC	レースドライビング／ハードドライビング／ランパート／マーブルマッドネス／ピーターパックラット／ピットファイター／クラックス	7／21
サ－24	サンダーゾーン	サンダーゾーン	8／21
サ－25	コットン	コットン	8／21
サ－26	ストライクファイター	ストライクファイター	8／21
サ－27	THAT'S ATARI MUSIC II	スーパースプリント／ガントレット／ガントレット2／ペーパーボーイ／ロードブラスターズ／スタンランナー／720°	9／21
サ－28	キングオブザモンスターズ／クイズ大捜査線	キングオブザモンスターズ／クイズ大捜査線	9／21
サ－29	ヴィマナ／テキパキ	ヴィマナ／テキパキ	9／21
キング			
キ－1	矩形波倶楽部	悪魔城ドラキュラ／サンダークロス／グラディウス／魔陀羅／SDスナッチャー／F-13Dスペシャル	(90年) 11／21
キ－2	こなみすぺしゃるみゅーじっく千両箱平成三年版		12／21
キ－3	コナミゲームミュージックコレクションVol.3	サプライズアタック／パンクショット／エスケープキッズ	(91年) 5／5
キ－4	出たな！ツインビー	出たな！ツインビー	6／5
キ－5	パーフェクトセレクション／パロディウスだ！	パロディウスだ！	6／21
キ－6	パーフェクトセレクション／ドラキュラ	悪魔城ドラキュラ	9／5
ビクター			
ビ－1	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.4	ドラゴンセイバー／ドラゴンスピリット	(91年) 3／21
ビ－2	ビデオゲームグラフィティVol.7	スティールガンナー／ピストル大名の冒険／球界道中記／コズモギャングズ／ドラゴンセイバー／バーニングフォース	5／21
ビ－3	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.5	ローリングサンダーII	6／21
ポリスター			
ポ－1	みつめていいよ第2号／バレンタインスペシャル	PII／PIV	(91年) 1／25
ポ－2	オールサウンドオブマージャンクエスト	マージャンクエスト	9／25

私はうまくなりたい!!

第7回
私が今ここにあるのも…

私、水島屋T.J.がゲームに魅せられ、水子時代を経て、編集部員となるまでの長い(?)道のりを具体的に紹介しよう。

日本水子同盟　水島屋T.J.

ご当番ライター制採用ということで遠藤ちゃら子に代わっての1回目、今回は水島屋T.J.がお送りします。

それはインベーダーからの伝統技だった

テクニックを覚えてうまくなるには、昔から使われてきた技があります。仲間内で、「スパる」と使われてきたこの言葉は、「スパイする→他人のプレイを見てテクニックやパターンを盗む」という意味です。

この技はインベーダー時代からの伝統的な技でした。「スパる」対象になるプレイヤーには2種類います。一般人と達人です。

一般人のプレイをスパる場合は偶然起こることに期待できるというメリットがあります。

逆に達人の場合、パターンを盗んだり、隠れキャラを発見できたりするのがメリットです。後者の場合、パターンを人に見られるのが嫌な人が多いのもまた事実。特に大阪方面ではゲームセンター内でメモをとられることもタブーとなっているらしい。

バブルと43に燃えた水子時代

さて、ここからは、具体的にゲーム名を挙げて話を進めていくことにしましょう。

私が編集部に入る前にゲーセンではまっていたゲームの一つは、一般客もよくプレイしていた「バブルボブル」。

今となっては知っている人も多いコマンドで有名なバブルボブルだけど、当時は一部の地域のマニアしか知らないという、お金では買えない貴重な情報だったのです。

私も、そのころ都内で最高の情報源を誇る巣鴨キャロットへと足を運んだのですが、そう簡単に教えてもらえるはずもありません。

そこで、私は水子となってバブルボブルの台に張りつきました。そして、"達人"がプレイするたびに恥ずかしがりながらもコマンドを聞きだそうと努力してみたりしたのです(あぁ、恥ずかしい、恥ずかしい…)。

結果、旧編集部員である風見螢、藤嶋厳硯両氏に「1回だけ、やってみせるからよく見て覚えるように」とようやく教えてもらうことができたのです。

教えてもらうといえば、1943が思い出深いゲームです。編集部に入りたての新人だった私にプレイしながらコマンドを教えてくれたシューティングマスター、CHAT-RGBことあるじいぶう氏は今でもシューティングゲームのパターンを作る際の心強い友達です。

友達がいなければ今の私はなかった―サイバリオン

「MTJゲームの最新作が出る!!」「レインボーアイランド」の次はバブル系統からはずれてちょっと変わったトラックボールゲームらしい…」

サイバリオンが発売された88年秋、トラックボールという特殊なコントロールを使用したゲームが苦手な私が全国トップを狙うまでこだわった理由は、同じゲームをこよなく愛する友達がいたからにほかなりません。

50円ワンプレイのゲームセンターを見つけることができたのは幸運でした。本の町として有名な神保町にあるその店にサイバリオンプレイヤーズは集いました。店に着いて真っ先に見るハイスコア…毎日、着々と伸びているハイスコアから連想させられる「今日もまた新しいテクニックとエンディングが発見されたのか!」という思いは、店までの道のりを、長く感じさせたものです。

午後5時過ぎから開催されたバリオン研究は、現在でも「サイバリオンノート」に全エンディングが記載されて残っています。

人生に影響を与えたベストゲーム

最後にテトリスの上達までのいきさつをお話して終わります。

初めてテトリスを見たときに「迷宮島みたいなパズルゲームが苦手な部類だから、やらないだろうな…」と思ってから数カ月、高田馬場のゲームブティック(現キャロット)でサンダークロスをやる隣で列を作っていたゲームもまた、テトリスでした。

人気があるゲーム、という理由で1回はやってみるか!と手をつけたところ、結果は数ラインでゲームオーバー。おもしろさも感じられずにその場は立ち去りました。

さらに数日後、編集部のGOD鈴木氏がテトリスにはまっているという情報が流れ、





そのプレイを見た私も知らず知らずのうちにのめり込んでいました。しかし、レベル15の壁はなかなか抜けられませんでした。

そんなある日、神保町のハードランクで有名な店に（おそらく設定の間違いだと思いますが）イージーランクが入荷。それは、数週間後にハードランクに戻るのですが、その間にやり込み、遂にオールカウンターストップを達成できたのです。「悔いなし」と心うかれて編集部に行くと、どうもいつもと雰囲気が違う。話を聞いてみると「ノーマルランクでオールカンストが出た」とのこと。

これで新たな目標ができました。プレッシャーに強くなる、という意味でスーパープレイヤーのいる巣鴨に行き、GOD氏のプレイを見せつけられました。私にもきっとできる！と信じて自己ハイスコアのライン250をマークしたときのギャラリーのプレッシャーと御旅屋さんの「引きが強いよ、この人」という励ましの言葉は一生、忘れることができません。

——ゲームは情報と友達、そしてゲームに対する思い入れに比例して上達していくものです。皆さんのよき思い出が残ることを切に望んで筆をおきたいと思います。

（注）…水子とは人のプレイを背後からじっと見ている人のことをいう。

"HEROES"!! FIGHT TO WIN WRESTLE WAR!!

音声合成決定版

今月のターゲットは玄人好みのアクションゲーム、「MUTANT FIGHTERS DEATH BRADE」なのだ!!

音声合成調査室
水島屋T.J.

いろいろな種族が真の最強の称号を得るために闘う…ファイティングファンタジー、'89年の作品だ。
あれから2年…より自由度を、より技の多彩さを追求することにコンセプトをおいて製作された（かどうかはしらないが）のが「デスブレイド」だ。
今回の記事ではすべてのキャラクターのセリフを載せることができたので、ぜひ、その奇声を堪能してくれ！
余談だけどデスブレイドでは、プレイヤーが選択できないキャラクター（ヒドラやデーモン）にも技の出し方が設定されているんだよ！

●FIGHTER
セレクト時・コンティニュー時
「My arena!」
（この勝負もらった！）
登場時・必殺技時
「A pity you must DIE!」
（悪いが死んでもらおう！）

●AMAZONESS
セレクト時・コンティニュー時
「I am faster!」
（私についてこられるかしら！）
登場時・必殺技時
「You are no match!」
（あんたなんか、めじゃないわ！）

●HERCULES
セレクト時・コンティニュー時
「Strong!」
（ストロング！）
登場時・必殺技時
「You are a bug to me!」
（キサマなんぞ虫けら同然よ！）

●WEREWOLF
セレクト時・コンティニュー時
「Feel my fangs!」
（俺の牙を味わわせてやる！）
登場時・必殺技時
「My teeth are hard!」
（俺の牙でくたばれ！）

●MINOTAUR
セレクト時・コンティニュー時
「I am the victor now!」
（オレが勝者だ！）
登場時・必殺技時
「Know the authority of my horns!」
（オレの角の力、思いしらせてやる!）

●GOLEM(STONE)
セレクト時・コンティニュー時
「I am imvincible!」
（おれは無敵だ！）
登場時・必殺技時
「I will mash you!」
（ひねりつぶしてくれるわ！）

●BEAST
セレクト・登場・必殺技・コンティニュー各時
「Brain to eat!」
（脳みそ食わせろ！）

●DRAGON
セレクト・必殺技・コンティニュー時
「Feel the heat of my breath!」
（オレのブレスであたためてやるぜ!）
登場時
「You will be ashes now!」
（灰にしてやる！）

●HYDRA
登場時
「We are the Hydra!」
（オレたちゃ、ヒドラだ！）
必殺技時（上記のセリフに続いて）
「Our power is very great!」
（オレたちゃ、とっても強ぇ～ぜ！）

●DOPPELGANGER
登場時
「You're doomed!」
（貴様の運命の時がきた！）

●DEMON
登場時・必殺技時
「Let's taste your blood!」
（おまえの血を味わわせてもらおう!）
その他の技の時
「Take this!」
（くらえ！）

●ARCHMAGE
登場時
「My magic is greater than your strength!」
（我が魔力、おまえの力など比べものにならぬわ！）
マジック時
「Magic!」
（マジック！）

ストⅡトレンドパターン パート5

さすがにネタが尽きてきたストⅡトレンドパターン。コンピューターは極めつくされた感がある。なんとかネタをとりそろえてみたので、まあとにかく読んでみてくれ。

石井ぜんじ

今回は投げはめパターンのちょっと変わったやり方と、究極の空中投げについてバッチリ紹介だ。

夢の3本立て

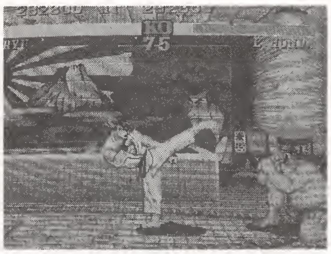
実戦的投げはめパターン
&
究極の空中投げ
&
おまぬけパターン

●変型の投げはめ技

投げはめ技は、メジャーな春麗の中パンチはめや、リュウ・ケンのしゃがみ小キック投げ以外にもいろいろある。マイナーな、意外な投げはめ技を紹介しよう。

リュウ・ケン編

リュウ・ケンはしゃがみ小キックはめのほかに、立ち小キックはめもある。立ち小キック投げにも2種類あって、



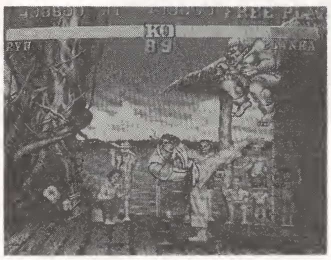
本田は必ずガードしてしまう。そこを投げるのだ。

小キックを当てない投げと当てる投げがあり、用途が違う。

当てない立ち小キック投げが一番有効なのは対本田戦。立ち上がる前に立ち小キックを出していると、本田はキックが当たらないのにガードする。そこを投げるのだ。

ブランカに対しても使えるが、ブランカの場合はちょっと違う。立ち小キックを出しているとそのうちジャンプしてくるので、そこをくぐって投げるのだ。

当てる立ち小キック投げは、普通投げはめしにくいサガット、

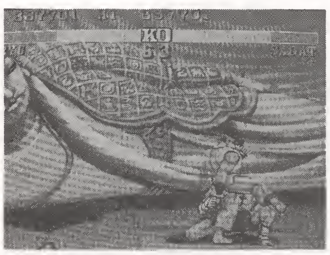


小キックでとばせてもよいが、立ち小パンチでもいい。

ト、ベガに使える。確率はそんなに高くないが、キックを出すタイミング、投げるタイミングをつかめばかなり決まるぞ。

ほかに、大の昇龍拳をうち、その後に投げるというパターンがある。バイソン・バルログに使える。

バイソンはどこでもいいが、バルログは画面の端に追いこまないといけない。端に追いこんで昇龍拳をうつとバック転するから、バック転が終わった瞬間につかんで投げるのだ。



ガイルの立ち小パンチからでも投げはめできる。



画面の端に追いこんで大の昇龍拳。小でもいい。



タイミングを合わせて投げる。タイミングが難しい。

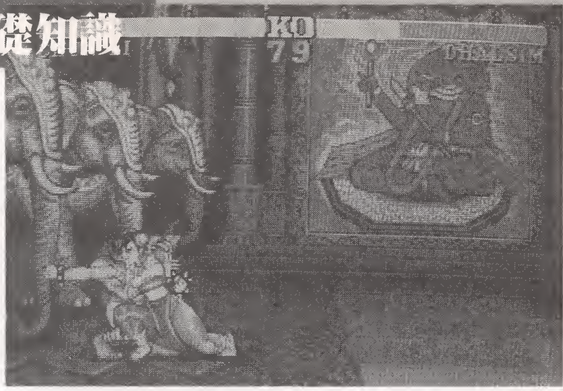
また、竜巻旋風脚から投げるパターンもある。ダルシムが有名だが、バルログに対してもできる。これらも一種の投げはめといえるだろう。

春麗編

春麗は立ち中パンチ・小パンチはめがメジャーだが、しゃがみ小・中パンチはめもかなり使える。

特に、投げはめしにくいダルシムに決まりやすいのが最大の利点だ。たまにダルシムがジャンプして逃げられてしまうことがあるが、ジャンプしたらすぐ空中投げだ。

また、しゃがみ小パンチ投



しゃがみ小・中パンチをガードさせる。



そして投げ。ダルシムがジャンプしたら空中投げだ。

げはベガにも有効だ。使ってみよう（ベガには立ち小・中パンチ投げも決まることが多い）。

ガイルソニックブーム投げパターン

ソニックブームを当てて、相手がガードしている時に投げてしまうのは対戦プレイでよく使う方法。ここでは、ちょっと変わった中パンチ投げソニックブームパターンを紹介しよう。

ガイルで中パンチの背負い投げをすると、投げの最中にためていてもソニックブームが出にくいと思っていた人がいると思う。これは、中パンチ投げのときにたまらないのでなく、ため方が逆方向になるためなのだ。

そこで、敵を中パンチ投げしたとき、投げた方向にレバーを入れっ放しにして小パンチボタンを連打するのだ。すると勝手にソニックブームを出してくれる。

これを利用すると、ソニックブームからの投げを連続して楽に決めることができる。特にバイソンに対してはほとんど完璧なので試してみよう。鮮やかに決められるぞ。



中パンチの背負い投げをする。レバーは投げる方向へ入れる。



投げている最中から小パンチを連打していてよい。

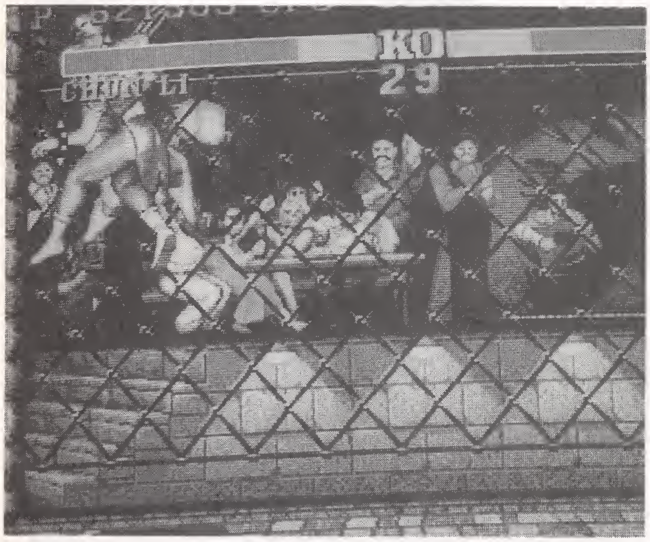
バルログ金網空中投げパターン

春麗などでバルログの三角げりを空中投げするのは知られている。しかし、フライングバルセロナアタックも空中投げできるのだ。

楽な方法は、春麗で逃げジャンプしながら空中投げする方法。また、バルログが金網からジャンプする瞬間に空中投げしてしまう方法もある。

この方法は、バルログが金網からとび上がるときに垂直ジャンプで投げる。うまくいくと、金網からバルログを無理やりはがして投げているみたいでかっこいい。

このパターンはガイルでもできるが、ガイルなら2000点空中投げも可能。垂直ジャンプのタイミングが難しいが、バルログがあまり高い位置で止まらなければできないこともないぞ。



バルログが上に登っている最中につかむ。かっこいい。



ボタン1つで倒すパターン

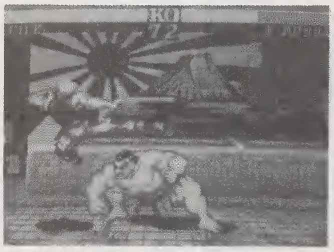
今までトレンドパターンではボタン1つをタイミングよく押すだけで勝てるパターンをいくつかのせてきた。今回も2つほど紹介しよう。

まずガイル。本田に対して、ソバット（中キック）を連打するだけで一応倒せる。かなりくらうこともあるが、本田のしゃがみ大パンチをソバットですり抜けるさまはかなり笑えるぞ。

逆に本田では、サガットに対して、立ち大パンチだけで勝てる。ザンギエフのしゃがみ大パンチのように、近づいてきたら大チョップするだけだ。

ちなみに、本田はサガットの下段タイガーを上ガードでよけられるときとよけられないときがある。これは春麗についてもいえる。

なぜか、上ガードをして、そのガードの状態が解ける前に下タイガーがくると、ガードできるようだ。



ソバット連打だけでパーフェクトも可能だ。



サガットに大パンチを当てると気持ちいい。ただそれだけ。

ボタン離し必殺投げ！

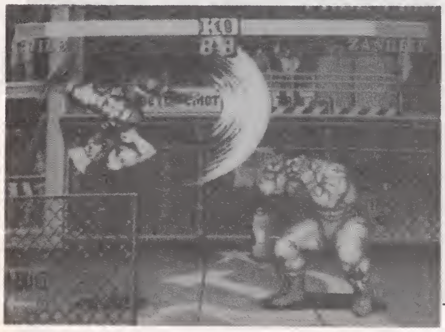
ストII増刊を買った人なら知っている人もいると思うけど、必殺技はボタンを離したときにも出すことができる。

たとえば、1回波動拳をうった後、ボタンを押しっ放しにしておいてずっと歩く。そして波動拳のレバー操作をしてボタンを離すとちゃんと波動拳が出るのだ。

サマーソルトでもスピニングバードキックでも大丈夫。しかし、ダブルラリアートはレバー操作を必要としない必殺技なので、離しただけでは出ない。

リュウ・ケンがボタン1回押しただけのジャブ昇龍拳やアッパー昇龍拳、ガイルのローキックサマーソルト、ジャブソニックブームもこのような理由で出るのだ。

究極は、ボタン離しスクリューパイルドライバーだ。挑戦してみよう。



ボタンを離したときに出したサマーソルトだよ（一応）。

ダルシム免許皆伝

©カプコン

第2回 リュウ・ケンマスターの屈辱

byげろぴー

前回までのあらすじ

ダルシムで友人のリュウ・ケンに勝ちたい――そう願った少年（小僧）は東京ヨガ専門学校に入学することを決意した。

そこでリュウ・ケンに対する一通りの戦い方の基本を学んだ小僧だが…。

――ゲームセンター「アルシオーネ」にて

小僧…へっへっへ～、どんなもんだい。

友人A…ちきしょう！

友人B…ほう、一通りの基本は押さえているようだ。だが俺のリュウに勝てるかな。

有頂天の小僧…たりめーよ。かかってきたな！

◆

泣きじゃくる小僧…きょ～か～ん、えぇ～ん。

教官…どうしたんだい。友達には勝てたのかな。

小僧…A君には教官の言った通りで勝てたんです。でもB君には、ヒクッ。

教官…B君はどんな攻め方をしてきたんだい。

小僧…いきなり近づいてきて、大足払いで転ばされて…ピシピシピシ…気がついたら…。

教官…なるほど。で2本目は。

小僧…また近づいてきたんでパンチを出したらそれに昇龍拳をくらって…次のパンチにも…。

教官…昇龍拳でピヨってジャブ昇龍、アッパー昇龍で終わったわけだね。

小僧…はい。

教官…完全な読み負けだね。奇襲に対する即応は実戦慣れしてないと、なかなか難しいからね。ただいえることは、ダルシムはピヨってはいけないということだよ。敵に近づかれて投げ返しを狙ったりする場合なども注意しなくてはいけないんだ。

小僧…どうすればいいんですか。



これだけ！これが怖いんだ！



ピヨったらヨガフレイム！最も屈辱を与える攻撃だ。

教官…ガードだよガード。自分が倒れたあと、リュウ・ケンが完全に密着しているならともかく、少し離れている場合はしゃがんでガードするように。そこから歩いていきなり投げにくる場合もあるけど、そこを投げ返すのはやはり慣れの問題だけどね。

それと倒れたところに跳び込まれたときもガードするように。いくらチョップが早いといっても起き上がりざまじゃ間に合わないからね。

小僧…わかりました。近づかれたらガードですね。

教官…じゃあいってみようか。

フゥポイッガシッフウッ。

教官…ちょっと待った。確かにガードは大切だけど攻撃しないんじゃ話にならない。

小僧…でも昇龍拳が…。

教官…それは君の行動を読んでいたからだよ。そうそう毎回返せるもんじゃない。それと手足に昇龍拳をくらったときはすぐにパンチを出せばほぼ返せるんだ。一瞬とまどうともう1回くらってしまう。それが怖いなら何も出さなければいい。

小僧…わかりました。対戦って奥の深いものなんですね。

教官…その通りだ。じゃあいってみようか。

はど～けんズシャ～ピシッペシッピシッしょ～りゅ～けんドガしょ～りゅうけんピシ。

教官…その調子だ。

たつまきせんぷーきゃくしょ～りゅうけんジャブ昇～アパ昇～う～。

小僧…あの～、今投げ返そうとしたんですけど…。

教官…ごめんごめん。B君はかなり強そうだから着地昇龍拳を出してみたんだよ。

小僧…どうすればいいんでしょう。

教官…投げ返すのは普通のリュウ・ケン使いに対してだよ。うまい人の場合は頭突きで返すんだ。じゃあやってみようか。

小僧…はい。

たつまきせんぷバキボコベシ、ジャブ昇～アッパー昇～龍～拳。

教官…タイミングが重要なんだよ。回転が終わってから着地するまでの間に当てるんだ。竜巻がきたらリュウ・ケンだけを見るようにしてリュウ・ケン（のY座標）が下がったらすぐに大パンチだ。投げ返しを前回の宿題にしておいたが、悪いけどあれはなかったことにしておくよ。君の周りにそんなにうまいリュウ・ケンがいるとは思わなかったからね。じゃあいくよ。

たつまきせんぷ～きゃくバンたつまきせんぷ～きゃくバン。

教官…よしよし。これでリュウ・ケンとの戦い方はマスターしたはずだ。あとは実戦をつめば間合いの取り方や投げ返しのタイミングもつかめるようになるよ。

小僧…ありがとうございました。



いくらチョップが早くても間にあわないときもある。

ワンポイントチェック VSリュウ・ケン

- ●間合いを広めにとる
- ●波動拳→大スライディング
- ●竜巻旋風脚→頭突き
- ●昇龍拳→大パンチor何もしない
- ●跳び込み→チョップ・頭突き（近い）小・中キック（中間）、大パンチ（遠い）
- ●ピヨらない（どのキャラと戦うにしても）



竜巻は頭突きで返すのが安全。

――「アルシオーネ」にて

小僧…やったあ！

友人B…くそ～、俺の完敗だ。

小僧…B君に勝ったなんて信じらんないや。

友人C…ふん、ダルシムがリュウ・ケンに勝つなんて当然さ。喜ぶのは俺の春麗を倒してからにするんだな。

小僧…よ～し、やってやるぜ。

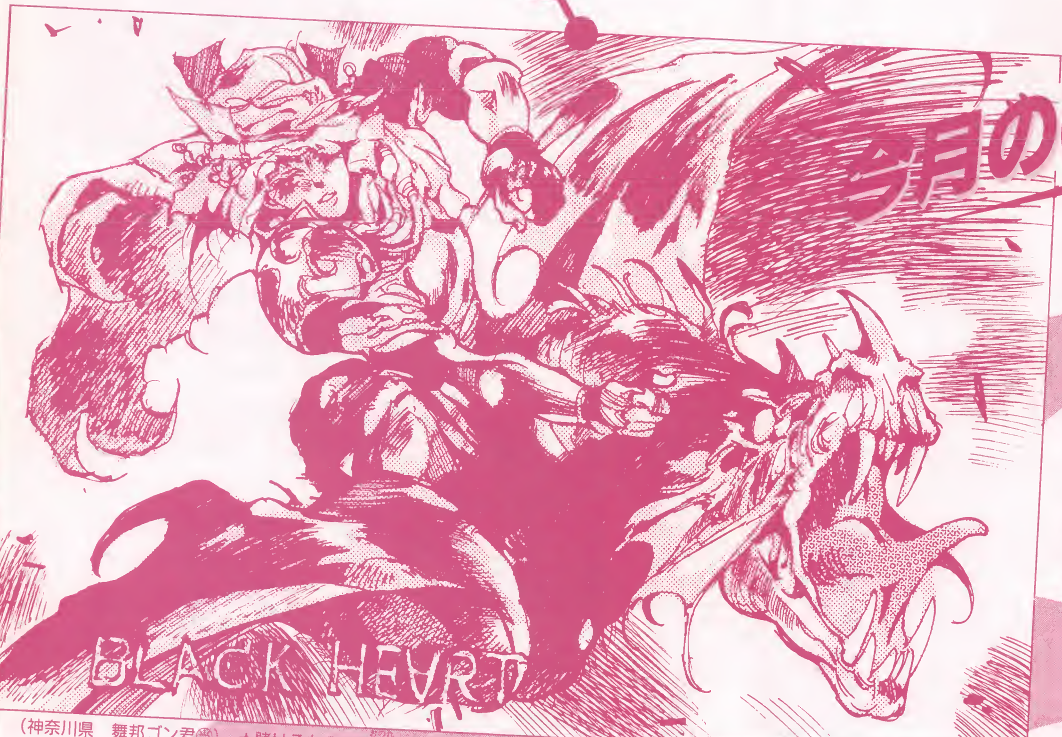
ドムベシバキヤッピシドガヤヤヤヤヤバシドガラ～。

友人C…くっくっく。たわいもない。

ダルシム小僧、ダルシムマスターへの道は遠い。

ア・イ・デ・ン・ド

今月のいっぱつ!!!



(神奈川県　舞邦ゴン君㊫)　★賭ける ものは、己(おのれ)——

ストII最大最後の謎!!
～そして、2人は回り出す

☆「推測はできる…」
オレは机の上に、春麗とリュウの大きなパターン画を広げた。
「ホウ…聞かせてもらおうか」
そう言ったのはオレの友人Zだ。オレは春麗のパターンに手をおいて、言った。

「勝つのは…こいつのスピニングバードキックだ」
「…して、その理由は?」
春麗のS.B.K.とリュウの竜巻旋風脚が激突したら、どうなるのか?その疑問にとりつかれて以来、あらゆる手段を使って集めたデータがギッシリつまったブ厚いノートをオレは引き出しから取り出した。
「2人の技の違いを探してみたのさ…技の本質はどちらも同じ、横回転移動しながらの蹴りだ。だが、相違点は多い。まず、姿勢が違う。春麗は頭を下にしているため、攻撃肢…この場合〝足〟だが、その高さがリュウよりも上になる」
「だからといって竜巻旋風脚が負ける理由にはならんぞ」
「あわてるな、本題はこれからさ。勝敗を分ける相違点として、攻撃肢の長さがある。春麗のほうが、リュウより圧倒的に長い」
「なるほど…リュウは短足、というわけだな」
「攻撃肢そのものの数も違う。春麗は2本、リュウは1本だ」
「うむ…確かに」
「これらの点をすべて考慮に入れた上で、オレはSBKの勝利を予測しているのだ」
「ちょっと待て。たとえリュウの攻撃肢が1本でも、回転速度が十分に速ければ春麗に勝つこともあり得んか?」
「それにはリュウの回転速度が春麗の2倍を超えなければ十分とはいえない。たしかに計ったわけではないが、リュウがそれほどの速さで回転しているようには見えん」
Zは、しばらく無言で机上のパターン画を見ていたが、やがて顔を上げた。
「…見事だ。もはや疑問の余地はない。さすがだな、これまで誰一人として解けなかった謎を…む、どうした?」
「ダメなのだ…これだけでは」
「ダメ!?いったいなにがだ?」
「今までの話は、すべて推論の域を出ない。物理学の原理がゲームの中でどこまで通用するかあやしいものだ。たとえば、〝旋風脚を出している間は無敵〟とプログラムされているだけで、オレの推論は力を失うのだ…」
「な、なるほど…」
「結論を出すにはやはり…実際に2人をぶつけるしかない」
しばしの沈黙が生じた。
「残念だが…それは不可能だ。今までこの謎が解けなかった理由が、まさにそれなのだからな。S.B.K.にせよ旋風脚にせよ、コンピューターがそう都合よく技を出してくれるか?」Zが言った。
「ひとつだけ…たったひとつだけ、可能性が残されているのさ」オレはニヤリと笑うとZを連れて外へ向かった。
数分後、オレたちはゲームセンターにいた。
「ハァハァ…なんだいきなり…本当に勝算があるのか?」
「気づかないか?オレたちは いや、この謎に挑んだ者は、皆あることを見落としていたのだ」
オレは両手で、ストIIの2本のレバーをゆさぶった。
「はあっ!!そ、それは!!」
Zは大声をあげた。
「そうか…そうだ、その手があったか!対戦モード!!」
「盲点…そうだな、そう呼ぶのがふさわしいかもしれん」
やがて、ゲームが始まった。いつもは戦闘意欲をかき立てる機械音声が、今はオレたちを祝福するように開始を告げた。
右端で、春麗が回り出す。わずかに遅れて、左端でリュウが回り出す。2人は画面中央へと近づいていく。
長い間の謎が、今、解けようとしていた。

(東京都　AKI君㊫)

★おーおー、読ましてくれるのー。さんざんひいといて結果教えてくんないし…憎い。

がぶりより ゲーマー人生

カウンターから見つめるワタシ

☆ゲーセンでバイトしていると、いろんなお客さんが現れるので見ていて面白い。そのうちの何人かを紹介しよう。

〝バブルボブル兄ちゃん〟

中1ぐらいかな。2～3時になると走ってきて、バブルボブルを1回だけプレイして走って帰る。誰かがやっていると、すっげーくやしそーな顔をして帰っていく。コマンドなしで80数面まで行ってたりして、実はうまい。

〝たかるお子様〟

4～5歳の子供で、朝からメダルゲームコーナーをうろうろして、落ちてるメダルは当然ひろい、誰かがメダルゲームをはじめると寄ってきてメダルをたかる。一応客なので文句が言えない…。

〝コットン兄ちゃん〟

入荷2日目に朝から閉店までコットンだけをプレイしていた。2、3プレイすると立ち上がり、店内を1周してきてふたたびコットンをプレイ。それが4～5日続き、ついにクリア。もー来ないんだろーなーと思っていたら、どっこい今度はハイスコアにチャレンジしているのだ。…金持ち…あんなに愛されてゲームも本望であろう。

〝東南アジア系の人々〟

6時ごろ4～5人の集団で現れる、20代前半のおそらくフィリピン人。全員でストIIを囲み、謎の言語でわめきちらす。どーいうわけか全員ガイルしか使わず、しかも必殺技をほとんど使わず、全員ベガまで行ってそこで負ける。実はガイル以外は下手らしい。

一度僕がブランカでクリアしてたらオゥオーとか言って笑いかけてきた。コミュニケーションだなぁ…。

〝異人さん〟

昼ごろ現れる30代なかばの2人組で、体感ゲームしかしない。店中に響く大声でわめく。「オーマイガッ!!」「オウノー!!」「シット!!」「グレイト!!」とにかくすごい。アクションもはげしい。外人って…。

〝おじいさん〟

50代くらいで、UFOキャッチャーに命をかけている。とにかくうまい。毎日ビニール袋2つをいっぱいにして帰っていくが、部屋中人形だらけにならないかな?お孫さんにでもあげてるのかな?でも人形を補充してると「ごくろうさんです」と笑いかけてくれるから好きです、人間的に。

〝ペアルックの恋人ども〟

何組も現れ、クイズ、パズル、バブルボブルを中心にプレイしていく。後ろからけりたくなる。てめえらぁぁぁ!!

(大阪府　中村雅信君)

★ま、まぁまぁ。それにしても、私などは果たして店員さんにどう見られてるのだろうか?やや不安である。



↑(茨城県　キリン君)
★風に問えば、雷鳴が応える。

気になる視線!? 小さなライバルたち

☆四条の某ゲームセンターで、マーベルランドをやっていた。イージーでなんとかノーミスでやってきたのだが…最終面がはじまるやいなや、妙な視線を感じる。うっ……見られてるな…うーむ、でも集中せねばっ!…あっ!?し、しまったぁ。1人ミス。

ゲームセンターで人のプレイを見てるのは楽しいし、自分の腕も上達する。とはいえやはり自分が見られるのは何か恥ずかしい気がする。うーむ、まだ集中力が足らんなぁ。

ちっ、誰だよ見てやがんのはっ!?とまわりを見ると、幼児(4歳ぐらいの男の子)が2名。じぃ～っとわくわくしながら画面を見てるみてる!

うぅっ…やりづらいなぁと思いながらも、非情に徹し切れない私。子供は大好きだから親がいないのを見計らって「坊や、1人でえらいねえ～」と言いつつドついて追っ払うなど、とてもとてもできない。

どうにもこうにも居心地が悪い。案の定…げげっ!火の玉にあたって2人目ミス。

ちぇ……気にするからいけないんだな。よーし、よーしと自己暗示をかけつつ3人目にふんばりをかける。首尾よく最終ボスのモウルの所までたどりついた。ジャンケン勝負だ!最初の勝負はモウルのハンマーを防御してパス。次でキメてやると意気込む私。くるくるくる…パコのパネルはグー、対する相手は…。

ん?私のすぐ横ににゅうっと人の顔がっ!?な、なんだ?びくっとして見ると、片方のガキんちょがすぐ近くまで接近してるっ。で——っ、このヤロ!

グワァァン。え?わ、パコがモウルになぐられた!!防御せねばならなかったのに、ガキんちょに気をひかれた一瞬、画面から目を離したのが失敗だった!畜生、もうあと1人しかいねえ。これじゃモウルのレーザー攻撃でゲームオーバーが関の山だ。ううっ、子供の目の前でコンティニューはみっともないしなぁ…。

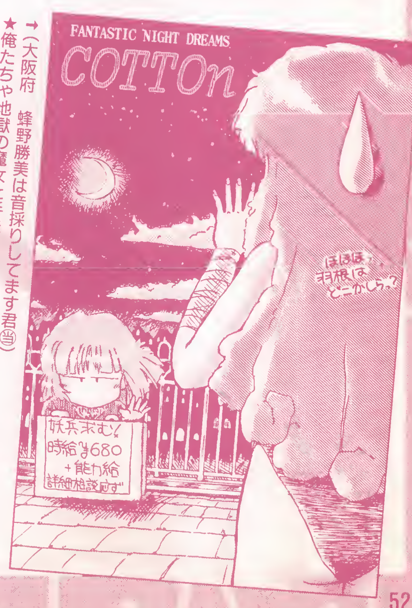
ちぇっ、もう駄目だなと思いため息をついた。それから横にちらっと目をやる。



親父と、名古屋であの名物ういろうを買った。ぬをおおおおーっ、なんと、こんなにもたくさん種類があるとは…。おおぅ、チョコレート?なにぃ、くるみアンドゼリー入りだとぉ?うう…む。「あ、これとこれとこれね」「お、親父ぃー。そんな簡単に選んで大丈夫か?」「愚か者、白・桜・茶はういろうの至高の3本なのだ。熱い茶と共に味わえばわかるぞ」

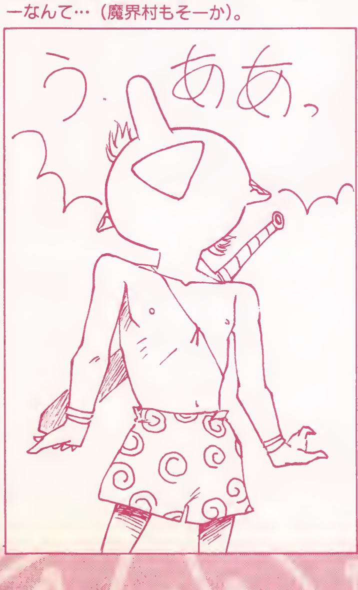
果たして、食してみると超グー。コットンになりそうだ、うーむ。

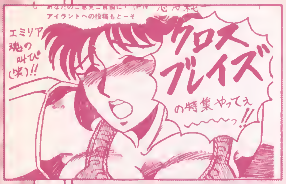
(京都府　みすりる・れんれん君)



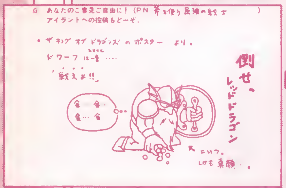
→(大阪府　蜂野勝美は音採りしてます君㊟)
★俺たちゃ地獄の魔女と手をとった…あー。

↓(東京都　W・G君)　★パンツ一丁のヒーローなんて…(魔界村もそーか)。

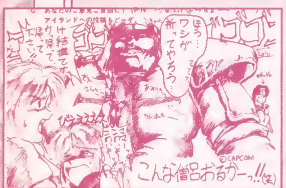


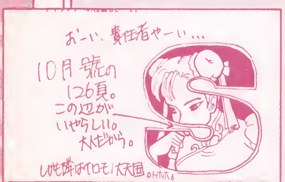




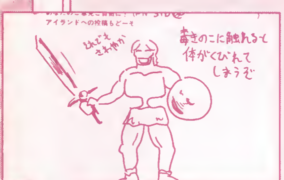


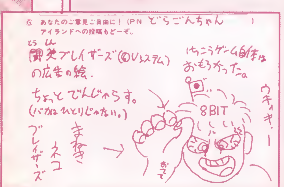












つっこみ三昧
罪と叱責

☞回文。
「毛虫の毛むしるダルシム家の仕向け」
「嫁(とつ)がさない!ガイルに似る意外なサガット」　(大阪府　今小路由香梨命君)
←こらあ私負けましたわ。あ、ラッコ!!

☞必殺無頼感!
闘いの洗歌!　なんじゃそりゃああああ。
(10月号サイトロンの広告ページより)
(東京都　円高佛安君)
←あ、ほんとだ。

☞ミノタウロスの　ミノ・タン・ロース…
だって牛だもん　by デスブレイド
(茨城県　三角飛び下痢君)
←きちゃないペンネーム…。

☞ザンギのひざげりと本田のヒップアタックのＳＥは同じだ…空を切るスルドイ尻の音は、あまりいい気分にはなれない…。
(北海道　タコ焼キャンディ君)
←波動拳を垂直尻ジャンプでよけるのがツウ。

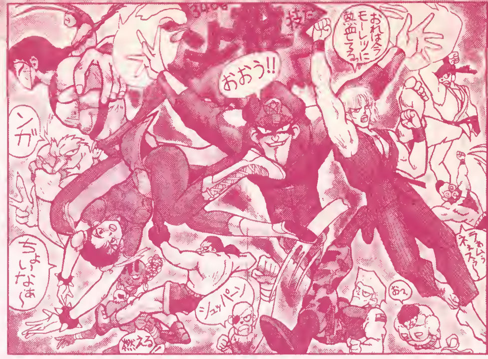
☞ストIIのボタンは弱・中・強なのに、なぜみんな小・中・大というのだろう?
(広島県　森元達也君㊐)
←あっそういえば!!君は鋭い!!変なジュース送るね!!よかったね!!

☞デスブレイドで、ヒドラに両手両足をつかまれた女戦士を見て…
『うろつき童○(ピー)』…あ——俺の人格は…。
(静岡県　ハロルド・シード君)
←さらにこんな文章を読んでニヤニヤしてる奴の性格は…(とかいってネタを選んだ自分だけ射程外に置こうとする私の根性は…)。

☞これを、ずっと歯ぐきだと思っていた。
(東京都　ＭＵＲＡ君)



←これじゃオバケだよ、オイ。



↑(福岡県　恒点観測員340号君)
★冥途の土産つめあわせセットだ!!

2人のお子様は、私の側でじっと画面を見ている。いや、私のことも見ているようである。2人とも心配しているような、期待しているようなそんな顔つきだ。うーむ。この小さなギャラリーのために最後の1人、できるだけのことをしますかと決心しつつゲームが再開。

ほいっ、ほいっ、おっ……うまくいった。ジャンケンもうまくキメた。うーん、これからが勝負なんだが…。まずしょっぱなのレーザー攻撃をかわす。右端の石台に登ってモウルを待つ。もう夢中だった。パコをうまく操作して、モウルを踏んで踏んで踏み続けた。

ババババ…音をたてて、消滅していくモウル。

ふ、…ふう…勝った…勝ったんだ…やったぞ!

ちらりとお子様のほうを見る。2人とも、わあっと嬉しそうな表情が顔に出ている。いやいや、私もメンツが保てたし、このギャラリー君たちにもなんとなく楽しんで頂けたみたいだ。良かった——いや、別な意味で良かったと思う。本当に久しぶりにゲームをクリアしたという満足感を味わえた。いや〜、気持ちがいいものだ。この感じは、彼らが見ていてくれたからこそ得ることができたのだ。

結果として、幼い彼らの無言の声援にこたえる形で闘いは幕を閉じた。目的が達成されてしまった今の私には、その場に残る理由はなかった。ただ1つだけやり残しているささやかなこと以外には…。

当の2人は、相変わらず無邪気な顔で、画面をぼーっと楽しそうに見ている(「バカみたいに」とは言えない…)。

「ありがとう、小さなゲーマー君たち」と心で感謝しつつ私はその子たちにわずかに微笑むと、静かに席を立った。

ゲームセンターを後にした私は、結構他人に見られながらプレイするのも悪くはないな…と思うようになっていた。やはり慣れの問題かもしれない。軽いのか…私は?

『いずれにしろ、面白ければいいのだ…自分にとって…』(©ガラ)

晴れた土曜の昼下がり、私はそのまま足取り軽く大通りのほうに歩いていった。

(京都府　Dr.パランシュ君㊐)

★うーん、ほのぼの。でも、たまにゃこんな気分になってもいいじゃないの、ねえ。

ゲームセンターからちょっと聞いてよ

V－ＩＭＡＮＡ5000万点達成。所要時間約13時間30分、ランクはたぶんノーマル、エブリーエクステンド。達成時残機、約40機。連射付きとはいえ、疲れた……。
(愛知県　低難度の野望君)
★インカム1日100円かあ…。次の日なくなってても文句言えんぞ。

アナウンサー「今夜のゴールデン洋画(ヨーガ)劇場は…」その時、私の脳裏には金色の光を発しながら空中あぐらのポーズをとるダルシム様が…。
(神奈川県　ＤＡＤＡ!君)

世界陸上を見ていたら、バギュラという名の選手がいた。少し、うれしかった。
(静岡県　渡辺典明君)
★256発…。

春麗に骨抜きにされた、というならわからないでもないが、電撃くらった時の骨盤にメロメロという友人Ａ・Ｕには…困ったものだ。
(栃木県　藍田痛君)

家の近くのサラマンダ筐体には、スノーブラザーズが入っている。「なんてさわやかな組み合わせなんだー!」
(岩手県　突斗々宇世郎君)
★富山県高岡駅ビルには、ヘッドオン(78)のアップライトに入ったストIIが…(ほかにも超古いマシンあり)。

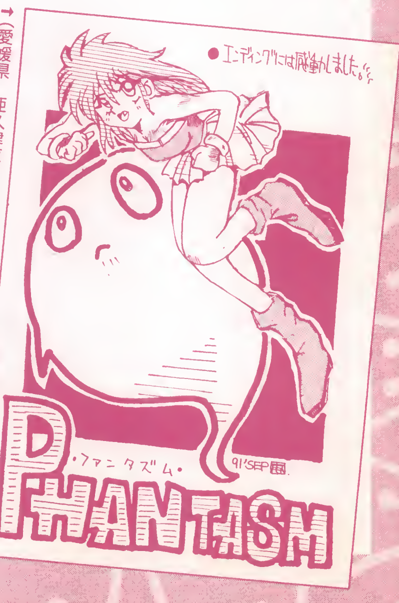
アルカノイドの音が出ない。グリーンベレーの放熱板で火傷した。麻雀刺客がツブれた。グラIIの音声合成が出ない。…残酷だ!!
(兵庫県　武一君)
★基板コレクターの悲劇〜。

SDガンダムは超マニアゲーム!!なんせ「ガッシャ」なんちゅう超マイナーモビルスーツまで出る。私は全ＭＳの名前を言う自信があるぞ!!(なんの自慢にもならんがな)
(大阪府　西田商事君)
★コアランドの全ゲームなら言う自信あるぞい(あいむそ〜り〜とか作った会社ね)。

燃えよ青春っ!



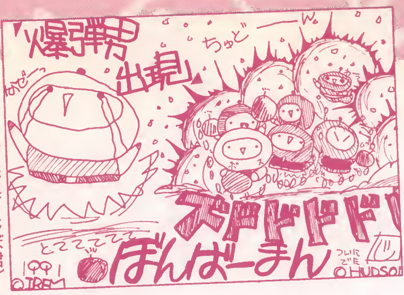
ある日の留守電の内容。
『俺はベガだ。今、春麗を養殖している。ナッシュはすぐ死んでしまった。赤字だ』
次の日。『春麗でーす(気色悪い声)今ベガに飼われてます。あまり待遇よくないです』『ナッシュだ。もっとうまいもの食わせて』だぁ〜なんだぁ!『(低い声)飼育係のサガットです。(高い声)バルバルバルちゃんだよーん。(普通の声)えんむバイソンです』
私はそのテープを捨てた。
(北海道　DDD君)



➡(愛媛県　亜久津恵君)★死んでしまっているぼくを、きみはあいしてくれるだろうか。

せっしゃ全国修業道中の身

★8月3日、BC京都でストII大会が行われました。大阪から出かけて行った僕に、大会後、見知らぬ人が声をかけてきました。
「すみません、前回のこの大会で優勝した阿部さんですね」
「はい?そうですけど」
「東京の全国大会に出場するために、九州から武者修業に来ている新井というものですが、対戦お願いできますか」
「じゃあ、僕の地元に行きましょうよ。対戦盛んだし、皆喜んで相手してくれますよ」
「あっ、ぜひ行きたいです」
そんなわけで、寝屋川ABCに彼と帰り、常連・遠征者含めて30人近くで乱入プレイをしました。彼は、私を含む6人を抜いたところで、当時最も強い春麗と言われた常本さんに負けてしまいました。結局、2〜3時間対戦して彼は東京へ旅立ちました。
5日後。同じくチャンピオンシップに出場するべく東京へ行ってきた知り合いに、大会の話を聞きました。
「俺1回戦負けだったんです。そいで決勝はガイル対ガイル、東京と九州の人だったです」
「ふーん九州?そういえばこの前きとった新井さんも九州やったなぁ。強かったし、彼かもなぁ…まさかな」
それから1カ月、そんな話も忘れかけてたころ。10月号を見て驚きました。
「あっ!この人、準優勝の人、新井さんだ!!」
常連の皆も「えっマジ!?」
「あの武者修業さんやろ?たしかに強かったけど…」
後にやってきた新井さんの友人さんの話では、うれしいことに全国回った中でもうちのゲーセンが2番目に強く、いちばん対戦しやすい雰囲気を持っていた、と言っていたとのこと。常連は、それを知ってますます対戦に燃えている毎日です。
「でも、おれらより強いとこってどこかなあ?いっぺん行ってみたいなあ」だって。
(大阪府　ESWIIKA・本名のほうが有名?—ⓟ君)
★ちちち、日本じゃあ…2番目だってか(快傑ズバット好きだったんです…)。全国規模でドラマを作ってくれたゲームに、感謝!!だね。



➡(山形県　じぼ君)★両手いっぱいの爆弾をあなたに。

ワタシのイチオシこのビデオ&CD

先日、ナイトストライカーのビデオを買っちゃいました。見る前は「あのステージMとかグレートデストロイヤーなんぞよけまくった日にゃ、ケツの穴でスルメをかんでやるぜ©釣りキチ三平」と思ったけど、手近にスルメがなくてよかった。ぶっ…ぶらぼおう。やるな全日本ナイス党!
構成がまたステキ。デモから入って撃ちまくりSクリア(トワイライトミラージュがうれしい)、次にパシフィストパターンてのがいい。よけまくりも芸術だけど、敵のパターンとかも見られてちゃんと攻略ビデオになってるし。やはりよいゲームは「見てよし!やってよし!」なワケやね。次はサイバリオンとかアタリのゲーム、ダライアスの完璧版が見てみたい私。
(高知県　藤本将景君)
★私もあのビデオは…「これだ!!」と思いましたね。じっくり練り込む時間があったのがよかったんだろうね!プレイも一級品だ〜。

これは!!と思う映画のビデオを発見しました。その名は「ブラッド・スポーツ」(ワーナー・パイオニア)。主演は「サイボーグ」「キックボクサー」でおなじみの、ジャン・クロード・ヴァンダム。内容はズバリストII実写版のような感じで、香港で開かれる「Kumite」大会に世界各国からムエタイ、カンフー、ボクシングなどの選手が集まり、優勝をめざすというもの。中にはブランカのような野性児、手足はのびないがインド人、本田そのままのスモウなどが出てきて、ファンは超必見ですよ!!
(埼玉県　ヴァンダムの百裂キックはすごい!!君)
★実は私も彼のファンで、映画化のあかつきにはぜひリュウ役に!と考えていたのだ。よーし借りてきてみるか!!

アタリミュージック発売にひとこと。「Vol.3にはザイポッツ入れてください」でも、スタンランナーが2に入ってって涙ちょちょ切れそうだぜ!!誰か福岡市内でリンクスのソフト売ってるとこ教えて…。
(福岡県　神聖皇帝君)
★リンクスはアタリ気分を味わうには最適!!国内家庭用ハードにアタリの移植をしてるテンゲンもよろしく。

コットンのCD買った!!ボイスも入ってお買い得。でも、1曲1曲が短いんだよね〜。個人的には4面、5面が気に入ってます。
(大阪府　W・BLAST君)
★CDでは「ファンタジックナイトドリーム」が「ファンタスティック〜」になっている。なぜ!?

突然ですが、台湾に来ています。台湾はいいですよ〜、料理はうまいし、女の子は美人だし、ゲーセンは1回25元だし、NHKの衛星受信料タダだし。ステーキなんて皿からはみでてるんだもの。
(台北市　南の国から'91・えー君)
★えーい、日本にだって爆笑びっくりパフェがある!!ココ一番屋の千300gカレーだってあるんだ!!(うれしくない)

腱鞘炎がなんだ!!超連射
中風ゲーマー度チェック

①東亜プランのゲームが好き(特に「鮫!鮫!鮫!」)
②イメージファイトのバックファイヤーの形が変わらない
③連射装置より手のほうが速い
④こすりは邪道である
⑤あまりの動きの速さに、手が止まって見える
⑥連射すると画面処理が遅くなる
⑦ハイパーオリンピックは愛だ
⑧弾がつながってレーザーになる
⑨Hボタンを見て目の色が変わる
⑩スコアネームをBAMからSHUに変え、ジャレコに就職した

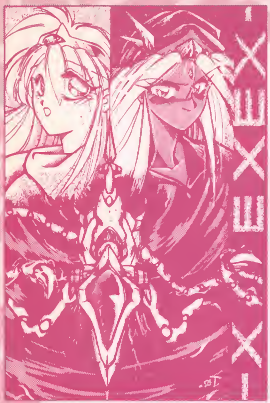
0の人…常人。
おすすめゲームはパックマン。
1〜3…まぁまぁかなあ…。
おすすめゲームはゼビウス。
4〜6…すごい、かなりのものだ。
おすすめは究極タイガー。
7〜9…君の腕はSAM規格?
おすすめはスカイソルジャー。
10…あれ?山川先輩じゃないすかどうしたんですこんな所で?
(愛知県　サイバリオンはなぢ男君)
★つくづく、この能力を平和のために役立てることができたらいーのにねえ…。

こちらこだわり派



常連客やらマナーやら取りざたされておりますが、やはりそーゆーのは個人の、とゆーか志の、とゆーか…これって「公園で○○君たちがブランコをひとりじめしています。どうしたらいいでしょう」レベルの問題でしょーが。自分はそーゆー人々や場をどうにかしようと思うほど親切ではない。人が良すぎんだよあんたら。こんなことで少ないページを使うのはくだらねえ、悲しいよ。どーにかしろい(しまった笑いが入らねえ)。

(高知県　うりおあ君)



←(北海道　尾上龍あちゃ君)
★んあっの声は島本須美だって！

気になる感じ？メーカー団体の自主規制

☆8月号雷将斗氏言うところのメーカー側の「見えないところでの努力」を、某全国紙が見せてくれました(読売新聞より↗写真参照)。

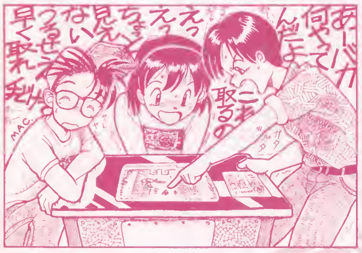
これによると、有害機として「性描写のみだらなもの」と「極度の暴力行為を表現するもの」が挙げられています。前者についてはうなずけるものがありますが、後者については、暴力的描写があるというだけで、ゲーム的に秀れた作品が闇に葬られはしまいかと心配です。

この世界は確実に動きはじめているんですね――私たちの知らないところで。

(神奈川県　CYC君)

★性についても暴力についても、自分たちの知らないところで何かが行われるというのが問題だと思う。この件についてもプレイヤーとしての意見を述べて業界の地位向上にみんなで参加していってみようよ。(TM)

今でも感動!! グラIIこそ真のシューティングゲームだ



←(神奈川県　MAC君㊫)
★明るい明日はKIDSのものだ!!

☆グラディウスIIほど、ゲームのあらゆる要素が重層的に調和しあった傑作はほかにない。敵と自分の攻撃力などのバランス感覚だけで病みつきになるものがあったし、ステージ構成においても、太陽や氷といった基本的な仕掛けが単なる目先だけのアイディアでなくゲームの面白さと有機的に結びついていた。

そしてよくまとまった面のエディット(地形や敵のパターン)がオプションシステムと相まって、実にさまざまな攻略のバリエーションを生んでいたのだ。

「一番楽なやり方」らしきものはたしかに存在するんだけど、自由度の中へのパターン性の入れ方がほどよくて、ゲーム性の幅が実に広かったのだ。「アクション性が高い」とでもいうか、プレイヤーが終始アクティブに、自分の意志で動き回れる、ということだ。

これは「製作者がわかっている・ゲーム」と○ソゲーとをはっきり差別している点だと思うんだけど、プレイヤーが「プレイ感覚として不快な動き」を強要されることが、けっしてないのである。たとえ安地やパターンにたよる時でもね。まあ、オプションをひきずっているから、動きがなめらかでキレイに見えるということもあるだろうけど。

とにかく言いたいことは、グラIIほどいろんな面でよくできていて、プレイしていて「おもしろいな」と感じる瞬間が多いゲームは、ほかにないということなのである。

(広島県　名前書き忘れてますよ…君)

★なるほどね。個人的にはIのほうが好きだけど、何周もしてる人のプレイを見ていてたしかにいいゲームなんだろうなぁ、と思ったものだ。

マジ、君が主役！アンケート葉書は貴重なネタ源です

先日のストIIチャンピオンシップだが、あれは真の全国大会と呼べないと思う。会場が東京のみなので、地方人は参加しにくいからだ。

だからそれぞれの地方で予選を行い、全国大会をすれば真のチャンピオンがわかるのではないでしょうか？皆さん、どうですか!!

(広島県　東京に住みたい君)

★うーんそれは、本当にぜひやりたい！むむむ、たとえ今は無理でもいつかは必ず全国レベルの対戦大会がやりたい、いや、やるので待っててね。

最近のゲーメストに対する不満に、「馬鹿ネタ記事がない」がある。このままおこうさん雑誌になっていいのか？もっとパワフルにやってほしい。てんで、ダーメスト、日ポミ、雑君先生の復活を希望する!!!

(新潟県　新潟拳君)

★人に期待するのもいいけど自分でやってみない？㋘のライターだって、こないだまでただのゲーマー、ただの読者だったんだから…(結構マジ)。

床屋にゲーメストが置いてあった。しかしカラーページはあちこち切り抜かれ、すべてにわたってアイランドのページがない。一体…。

食事しにきしめん屋に行ったら、バックナンバーで入手できないほど古いゲーメストがあった!!ん〰〰、ナイスブレンド!!(いみはない)

(愛知県　チャンチー㋕君)

ロンドンでゲーメストを売っていた。しかし2冊で円にして2600円は高すぎるぅ〜。だけど、うしろにいた黒人の兄ちゃんは喜んで2冊ともレジに持っていった。

(U.K.　SYDIII君)

★この雑誌はTPOを選ばん。

やいっ10月号のつっこみ!!自衛官がGAMEST読んで悪いか？オレなんかギャルズアイランドにも投稿したしー…これでもよいのだ!!

(高知県　AE25-18082 4君)

★航空なんだってさ(ガイル面ごっこができるなー)。

ちょいとちょいと、今月のプレゼントに「毎度おなじみ㊙生写真」がないんだけど…。自慢だけど、ぼかぁ数年間ずぅ〰〰っとこれだけをアンケートで希望し続けてたのにさ…。はやいとこ復活させてください っ！

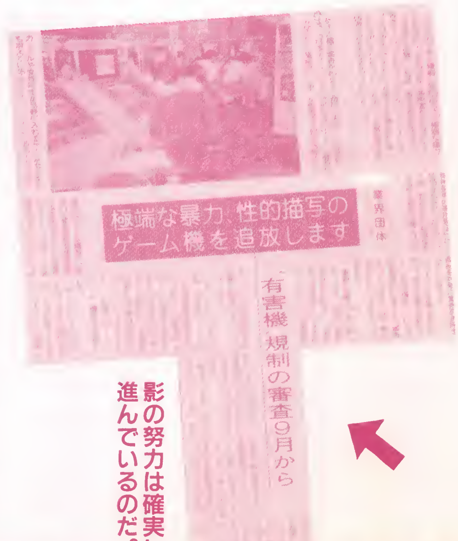
(神奈川県　おるでぃず君)

★はっ、早急に善処します。写真といえば、つっこみのタイトルに使う異様な写真も公募してるんで送ってねーっ。

すべての没イラストたちに乾杯。

(千葉県　護国卿君)

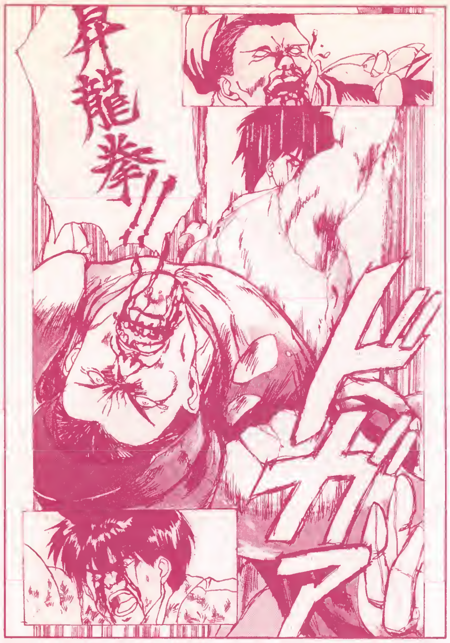
★あ…あまりに重いこのひとこと。みんな、ごめんなさい。



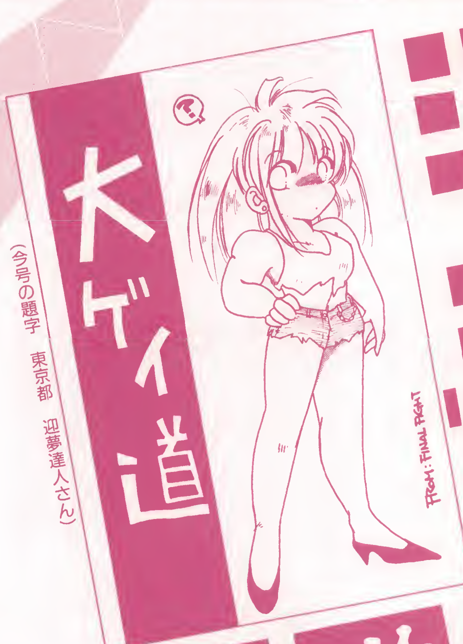
影の努力は確実に進んでいるのだ。







大芸道



（今号の題字　東京都　迎夢達人さん）

↑7月号の大芸道「闘士の名」を覚えているかな?あの話に感動したという読者が、なんとマンガ化して送ってくれたのだ!!これがなかなかの大力作で、ちょこっとだけどそのハイライトを紹介してしまおう。描いたのは（鳥取県　えだやん君）。原作者のかみるかみら君には元原稿コピー＋記念品、えだやん君にはテレカを送っちゃうぞ。

究極体感の扉

〝やった!〟

僕は何げなく頭の中で叫んだ。この頃、妙についている。期末テストで順位が50番上がった。ひそかに想いを寄せていた女の子のほうから、逆に告白された。ひと月やりこんだゲームがクリアできた。

これだけ良いことが続くと、ゲームも倍楽しめる。うかれ気分でゲーセン内を闊歩(かっぽ)していて、なぜか導かれたようにそのマシンを見つけたのだ。

照明からも、クーラーからも死角になっているその場所に、見たこともない大きな筐体が鎮座していた。

「なんだこのゲーム… 〝ANOTHER-LIVES〟?」

こんなゲームは、雑誌でも見たことがない。白いカプセル状の筐体の周りをぐるっと回ってみた。そうか、これがロケテストってやつか!!そう気づいた僕の手の中にはすでに百円玉があった。

「扉がついてる。完全に筐体の中に入るのか、臨場感が出そうだな…」

いくら浮かれているとはいえ、ゲームに対してはいつもと同じくシビアにチェックをしながらその扉を開いた。

「すげー!!周りが全部モニターだ!（ガ○ダムみたいだ）」

360度回転の次は全周モニターと、予想はしていた。しかしこんなに早く実現するとは…。シートに座り、扉を閉めた。すると視界をおおう全周モニターに灯がついた。無限に広がる宇宙、流れる星の光。これだけでも立派に体感していると思うほどの素晴らしさ。

『ヘッドギアを頭にかぶってください』

女性の声がした。とても綺麗な、透きとおるような声だ。指示通りに頭上のものをつかみ、引っぱってかぶった。妙なフィット感だ。と同時に気づいたが、あたりにはシートとヘッドギア以外にモニターしかない。レバーもボタンも見当たらないのだ。少し不安になって、周囲を探ってみた。

「!?」

新たに2つ、気づいたことがある。ひとつは、手に握っていたコインがなくなっている。もうひとつ、扉を開くべき把手がないのだ。

「どういうことだ、これは!!」

気づいた時はすでに遅く、星の光の流れは早さを増し、徐々に画面がフェードアウトしていく。

「……んっ…!?」

ふと気がついた。周囲の映像は、いまだかつて見たこともないような、混沌(こんとん)としたものだった。それ以上の表現もそれ以下の表現も不可能だった。

『ようこそ、アナザー・ライブスへ。貴方(あなた)を別の世界へ招

今月のみんなの歌

愛の戦士・春麗
（キューティハニーの節で）

♬この頃流行りの女の子
太股と太い女の子
こっちを向いてよ　春麗～（笑）
赤のふんどし　本田が忍び寄る
お願い　お願い　鯖折らないで
私の背骨がぎしぎしちゃうの～
イヤよイヤよイヤよ張り手はイヤ
「百裂・キック!」

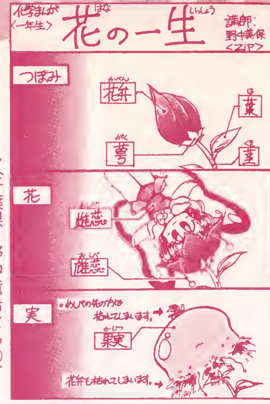
♬今どき人気の女の子
ククッとボイン（死語）の女の子
こっちを向いてよ　春麗～
タコの骸骨　ダルシム投げ飛ばせ
お願い　お願い　火を吹かないで
私のボディーが太めに見えるわ～
イヤよイヤよイヤよ頭突きもイヤ
「スピニングバードキック!」

セリフ：「ひざまずくのよ…!」

※恥ずかしがらず、大声で歌いましょう。また、小さなお子さんたちに歌ってあげてください。

（岐阜県　早瀬民太郎君）

★今どきの人は、あのうれし恥ずかしお色気アニメを知ってるのかねえ?替え歌は、カラオケBOXで選曲できる歌だと皆で歌えるから嬉しいのだけど。



↑(千葉県 野中竜希さん㊫)
★きてます…。



↑(京都府 XDR定吉君)
★スッキリしてんじゃねぇー。



↑(静岡県 ベルベット君)
★クロスソードやってないとわからん…(敵をカカシに変える魔法があるのよ)。



↑(渋谷区 けるをGUN君)
★このおっさんの顔どっかで見た…どっかで…。

待します』

さっきの女性の声だ。臨場感などという言葉は、すでに頭の中にはない。本能的な恐怖を感じてきた。

「別の世界!?なんのことだ!!とにかくここから出してくれ、店員さ〜ん!!」

興奮して周囲のモニターを叩きまくったが、モニターはすでになく、無限に広がる混沌の手ざわりだけがそこにあった。そして、驚くべきことに声が返答してきた。

『もう帰ることはできません。貴方はこれから別の人生を送るのです。今までの人生を無に帰して…』

「待ってくれ!!元へ帰してくれ!!たのむ!!」

ただ恐怖だけがあった。

学校のこと、家族のこと、小さい頃のこと、女の子のこと、ゲームのこと。すべてのことが走馬灯のごとく走る。死ぬ寸前は、本当にこういう風になるんだな、と思った。

『ではいってらっしゃいませ』

不思議にも、落ち着きが心に満ちてきた。恐怖はすでに微塵もない。ああ、体が縮んでいく。成長の過程を逆にたどっている。そして言葉による思考がだんだんできなくなった。体の内側にも、外側にも、混沌が広がっていく。最後に、感覚でも思考でもないところで、こう思った。

「あぁ、これが"たましい"なんだな」と。

(静岡県 ブラックシープ君)

★♬てけてこ てけてこ てけてこ

てけてこ てけてこ…

(トワイライトゾーンの曲)

「もし、夢の世界に居続けることが可能だとしたら、あなたはそれを望みますか?帰ることはできないけれど、永遠の満足が約束された世界……トワイライトゾーンへの扉はどこかであなたの訪れを待ち続けているのです」



↑(神奈川県 Tinhat君)
★身内攻撃とは卑怯な!

閻魔天国

たまには素直に…

キング・オブ・ドラゴンを見た友人が、一言。「うーん、"天地をマジックソード"だな」

愛知県 矢代 誠
(でもやってる人)

デスブレイドが熱い!ファイティングファンタジーIIとしてでなく、単品として見れば傑作です。でも、連射がつらいでし。ジャンル問わず連射命のゲームが多いんだよなぁ。とりあえず連射していれば「やった」感じがあるから安心するのはたしかだけど、そっからもう一歩踏み込んでないんだよなあ。

神奈川県 ERI!
(各社様がんばってや!)

アクロバットミッションが熱い!こいつはもはやシューテングではない。敵に接触してもやられないシステム、バックファイアによる高得点…悲しいことに、この戦略性の高さはほとんど理解されていない。こすれば事足りるような代物じゃないのです。こういった意欲作が理解されずに消えていく…それが今のゲーム界の悲しい現実なのか?

熊本県 Re-f-T・T
(黒髪という地名に住む人)

クロスソードは、スーパースパイの欠点をうまく補った感があり、展開が単調にならずに面白い。最初は「なんて難しいんだ。こりゃクリアに半年はかかるな」と思ったが、現在あと一歩のところまで来ている。これだけやりこんだゲームは龍剣伝、タツジン、マジシャンロードくらいのものだ。

北海道 ABC
(M.ロードは1年かかった人)

★実はMロードと同じ世界なんだよね。防御→攻撃が意外に面白い(でも死ぬときゃ死ぬんだよなー)。

家庭用で好評だったボンバーマンが、ついにアーケードゲームになった。このゲームの歴史は意外と古く10年ほど前の「爆弾男」がその元祖だ。今のものと違ってアイテムもなく、非常に簡素なものだったが、結構のめりこんだ覚えがある。そういえばボンピングワールドも昔のパソコンゲームのアレンジだ。これからもどんどんこんなのを出してほしい。

大阪府 司隆
(10年前からパソコンマニア)

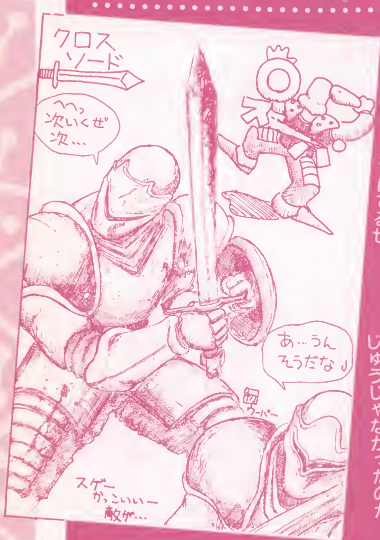
★私PC8001持ってた。

最近AJAXの名前をよく見ますな。私も大好きでした。T社の旧コンパネでやらざるを得なくて、レーザーでパターンを作ってました。4面ボスが超楽勝だったり、6面の石像が右側だけワインダーがかかったり、味わい深い武器だったんですが、レーザーでは6面までしか行けませんでした。そんなレーザーでもクリアしちゃう人がいるんだから、マニアってすごい。

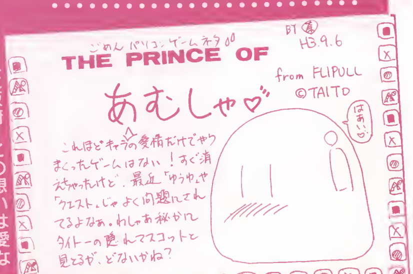
秋田県 石塚はじメ
(6速男)



↑(栃木県 ブラッチックカラシ組長)
★わざわざ全国誌で言うことかー。



←(兵庫県 ウーパー君)
★あんた、背中がすけてるぜ。



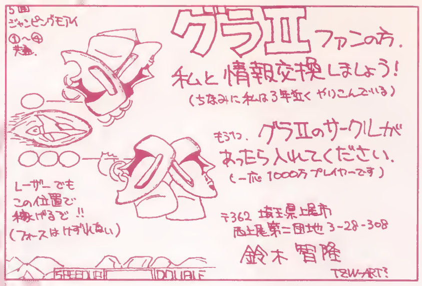
→(大阪府 この想いは愛なのね♡㊝君)
★ひよこまんじゅうじゃなかったのか。

ご商談の場



▼買います

●ゲーメストNo.1～42をあなたの希望価格で、バラ可、切り抜き不可、送料こちら。W葉書で。（〒939-06 富山県下新川郡入善町上野1560 目沢崇）



●ゲーメスト3～35号を売ってください。バラ可。セットで売ってくれた方にはグラIIIのビデオを差し上げます。W葉書で。（〒766 香川県仲多度郡琴平町23 福家敏明）

●ゲーメスト1～58号を1万円で。切り抜き不可。返信切手同封で。（〒132 東京都江戸川区松島1-22-5 塚野進一）

●ギャルズアイランドを3千円ほどで譲ってください。送料こちら。文通などしてくれる友達も募集しています。（〒543 大阪市天王寺区舟橋町5-14-602 岡本有）

●出たな!!ツインビーのポスターを2500円くらいで。折り目、汚れ、穴などのない美品については4千～5千円+αで買います。送料こちら。出たツイに関する物も高値で買います。W葉書で。（〒700 岡山市大和町1-6-21 宮本宏）

●グラディウスIのビデオを持っている方、売ってください。定価のままでも結構です。（〒631 奈良市西大寺南町3-8 503号 麻生友幸）

●ゲーム雑誌、ソフトに関する非売品テレカを買います。未使用、美品に限る。希望価格明記の上、葉書で。（〒432 静岡県浜松市神ヶ谷町5-39-1 中田強）

▼売ります

●ゲーメスト51・54・57～59・61・ギャルズアイランド入りのバインダー売ります。SRMグッズも売ります。特典あり!（〒270-11 千葉県我孫子市中峠1649-13 益田智行）

●オールアバウトナムコI&II、リブルラブルテクニカルマニュアル、スーパーソフトマガジン（全14冊）を売ります。希望価格をW葉書で。（〒920-13 石川県金沢市末町7-35-8 水野剛樹）

●今まで買い集めた同人誌を処分します。FC中心ですが、アーケードなどもあります。リストは72円切手とあて名カードを同封の上、次の住所へ（送料そちら）。（〒464 名古屋市千種区園山町2-3-1 園山スリーハウスC-102 近藤清美）

●ポスター・カタログ・ステッカーなど、とっても安く売ります。62円切手同封で連絡ください。リストを送ります。（〒316 茨城県日立市東多賀町2-5-20 森武彦）

●ストリートファイターI&II・ファイナルファイトの各ビデオを全部セットで1万円で売ります。ストIIとファイナルには汚ない画像のところが少しあります。（〒175 東京都板橋区高島平2-33-6-1210 原智樹）

●ファイナルファイトのTシャツ（未使用・新品）を適価で売ります。送料そちら、W葉書で。（〒565 大阪府吹田市千里山松ケ丘5-3 鈴木剛）

▼交換・その他

●ドルアーガの塔シリーズの同人誌を発行しているサークルがあったら教えてください。（〒360 埼玉県熊谷市箱田4-4-10 鯨井敬浩）

●たずね人です。5月6日の古川氏の1日店長の日のクイズ大会で優勝された方、自分はそのときいた2人のオプションのかたわれです。今さらながらぜひ知り合いになりたいのでご一報ください。（〒157 東京都世田谷区北烏山9-1-15 重枝知明）

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

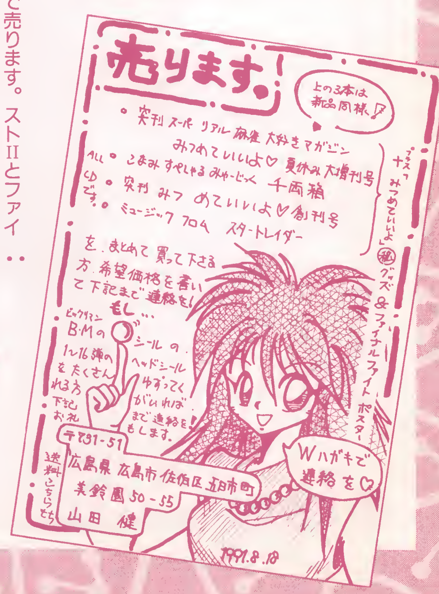
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

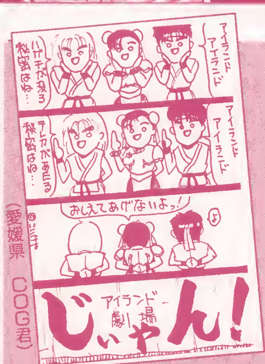
なお、ハガキが掲載された場合のご商談受け付け締め切りも次のパターンにのっとって明記してください。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③









（愛媛県 COG君）

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊐）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社 ゲーメストアイランド係



Innovations in Recreational Electronic Media　　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

irem IREM CORPORATION アイレム株式会社

本　　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

石井ぜんじ ラスベガス修業の旅

ストII対戦・AMOAショーレポート

9月の12、13、14日と米国ラスベガスのAMOAショーに行ってきた。ラスベガスといっても、ルーレットには目もくれずゲーム漬けの毎日。ストIIの対アメリカ人戦、ショーの様子を完全レポートだ。

▼ああラスベガス

9月11日　成田

出発の日だ。夕方、18：00の便でサンフランシスコへと向かう。

待合室でカプコンの人とあいさつ、さっそくジャンボに乗りこむ。約8時間でサンフランシスコに到着だ。



成田空港で写真をとらされてしまったぜんじ。

9月11日　サンフランシスコ→ラスベガス

ラスベガス行きの便が出るまでだいぶ時間がある。サンフランシスコの空港内で食事をとって少し休むことにした。超広い空港内をうろうろ歩いていると、なんとゲーセン発見。ARCADEと書いてあり、アーケードゲームとはここから来たんだなと納得だ。



サンフランシスコ空港内のゲーセン。マジックソードのチラシが貼ってある。

まず目をひいたのが、マジックソードとファイナルファイトのポスター。チラシぐらいの大きさだが、絵がもろにアメコミ調だ。店内に入ると、予想通りイスは1つもなく、全部アップライトだった。



ここでもストIIは人気。ハングオン、アルカノイドが見える。

中にあったゲームで人気のあったのは、やはりストリートファイターII。アーケード内はあまり人はいなかったが常に誰かしらやっていた。そして、店内中央にド～ンとあったのがアタリのスターウォーズ。古いが名作だ。

奥に入ると、古いゲームがある。こ、これは…なんとミズパックマンではないか。レゲーの魂に送るしかない！あの、ザ・ベストゲームでもくわしいことが載っていないゲームがこんなところに。どんなゲームかというと、パックマンがリボンつけただけ。実態はそんなものであった。

時間が余っていたのでストリートファイターIIで遊ぶことにした。スコアを狙うわけでもないので、ケンで昇龍拳を連発して遊んでいた。すると、黒人の少年（ここでは仮にエマニエル君と呼んでおこう）が近づいてきて、

「しょ～りゅ～けん」

と画面に向かって言った。黒人独特のハスキーな声で見事な発音。美しかった。

そのまま、ストリートファイターIIをやり続けていると、黒人のおっさん登場。さっそく対戦開始だ。

▼▼ROUND1 空港内ゲーセン

おっさんはあまりうまくなかった。まあ楽勝だと思ったので波動拳を連発して押しまくる。

一応おっさんはガイルではソニックブーム、リュウでは波動拳をうってきたが、いまひとつ確率が悪い。てきとーに戦って勝った。

しかしそこに新たな挑戦者が。それはさっき出会ったエマニエル君だ。

エマニエル君はダルシムを選ぶ。こっちはケンなので一瞬びびった私だが、戦ってみてびっくり。エマニエル君のダルシムはブランカ並みの攻めダルシムなのだ。

これが外人だ！という感じのガード全くしない攻撃だ。しかし、ガードをてきとーにかためて昇龍拳で踊っていたら勝った。

さて、ラスベガス行きの便の時間が近づいてきた。アーケードを出て、一路ラスベガスへ向かう。

9月11日　ラスベガス

ラスベガスに着き、ヒルトンホテルへ向かう。ヒルトンホテルはとにかくでかい。部屋が3714室というところから想像できると思う。

中に入ると、一階はいきなりカジノ。ゲーセンのメダルコーナーも比較にならないほどの広さだ。

まず多いのがスロットマシン。何台あるのか見当もつかない。その他、本場のルーレット・ブラックジャックが目を引いた。その他に、キノというギャンブルもあった。



9月12日、朝のキャプテンコマンドー発表会。全部アメリカのオペレーターの人たちだ。

では、ホテル内にゲーセンがあるかというと、探したところ発見。ストII、シンプソンズのほか、バットマン、トウービン、セガのホログラムなどがあった。

プレイ料金は、1プレイ25セントが通常。1ドル紙幣を古い木製のステレオみたいな両替機で両替して少し遊んだ。

しかし、カジノコーナーに比べて、アーケードの狭いこと。広さが逆にならなければいかんな。こんなことを考えているのは、ラスベガス広しといえど私だけかもしれない。



ラスベガス、ダウンタウンの風景。どこからかバイソンが出てきそうだ。



これがアメリカの対戦テクだ!!

石井ぜんじVSカプコン、ジェームズ

ついに実現！日米対決!!

カプコンUSA・ジェームズVSぜんじ

ジェームズの大好きなキャラはリュウ・ケンとザンギエフ。やはりただものではないジェームズ。波動拳・昇龍拳はバリバリだ。

対戦した数はとても多かったので、いろいろな組み合わせがあった。ジェームズも私同様、すべてのキャラを少しずつこなす。組み合わせごとにざっと見ていこう。

ぜんじガイルVSジェームズリュウ

ジェームズのリュウは、私よりうまいのだが、強いガイルとはあまりやったことのない様子。結果的に最後に一回負けたが、他は全部勝った。もともと相性がガイルのほうが有利なうえに、私は対リュウ・ケンとばかりやっていたから負けられないところだ。

しかし、小キックからの投げあり足払いあり、ジャブ昇龍拳ありと多彩な攻撃をしてくるジェームズ。特に、ジャブ昇龍拳を決められたときは



ガイルに対してジャブ昇龍拳はとても有効。ジェームズも知っている世界的な必殺技だ。

自分で「ジャブ昇龍拳」と言っていた（教えてくれたのか!?)。ジャブ昇龍拳は世界の共



ガイルの中足払いに昇龍拳をぶつける。実際のダメージ以上に心理的効果が大きい。

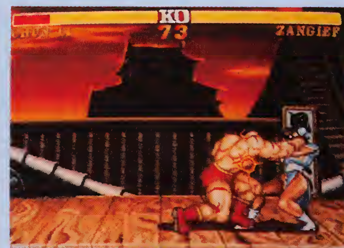
通語なのだ。

竜巻旋風脚をあまり使ってこなかった点と、ためてない一瞬のスキに波動拳連発、中足払いに昇龍拳をぶち当てるなど徹底した攻めがあまりなかったので助かった。しかし、I NEED PRACTICE!と言っていたから今頃は修業を積んでいるに違いない。

ぜんじ春麗VSジェームズザンギエフ

ジェームズの出してくるキャラを春麗で破ると必ず出してくるのがザンギエフ。私の春麗もジェームズのリュウ・ブランカなどには勝ったが、ザンギには分が悪かった。

スタートする前からレバーをグルグル回しやる気まんまんのジェームズ。私は中足払い主体で攻めるが、意外にガードが堅くなかなかくらってくれない。



まずしゃがみ中パンチをする。間合いのあけ方など、意外にやってみると難しい。



ガードしてもくらってもスクリューが入る。

あせって乗っかり攻撃にいくと着地寸前を大足払いで転がされる。これがうまい。踏みこみすぎると大足払いの上にも乗っかられてしまうのだが、そこはほとんど失敗しない。

そして、一回つかむと完璧なスクリューはめが来る、ジェームズ流スクリューはめは、しゃがみ中パンチからのスクリューだ。

私も対コンピューターには使う技だが、対戦プレイでここまで決まり易い技とは知らなかった。立ち上がりと同時に投げ返そうとするのだが、中パンチをくらってしまいそのまま投げられてしまう。実際に投げ返せたのは1～2回だけだった。

この組み合わせは私がほとんど負け。本当は春麗がここまで分が悪いことはないと思うのだが…。

ほかにジェームズとは、ぜんじダルシムVSジェームズガイル、そのまた逆の組み合わせもやった。

びっくりしたのが、ジェームズダルシムがいきなりせっかんはめしてきたこと。かなりはめのタイミングは完璧で3回くらい連続してはまってしまった。私はガイルだったのでなんとか中パンチをいっ



中パンチからのせっかんはめはアメリカでもポピュラーらしい。



せっかんに来た瞬間にサマーソルトをぶち当てる。ダルシムが完璧に決めれば成功しない。

たんガードしてからのサマーソルトで抜け出した。しかし逆にこっちがせっかくはめをしたときは逆にサマーソルトで返された。

こんな技の応酬があったが、結局私が両方勝てた。ダルシム・ガイルはこっちのほうが



ブランカでうまい人が他にも1人いた。むやみに攻めてこず、小キックを当ててからかみつきに来る実力者だった。

研究が進んでいたようだ。

リュウ・ケン対決は私の1・5敗。0・5敗分は、一本取られたときに5時過ぎて電源を落とされてしまったのだ。

このラウンドは、最後は波動拳をぶつけてから投げるという波動投げの奇襲までくらってパーフェクト負け。ガイルとダルシムに負けたうっぷんをはらされてしまった。

やっぱりジェームズの持ちキャラはザンギエフとリュウ・ケン。私のリュウ・ケンもごまかしのテクニックでそこそこの腕はあると思っているがジェームズにはあまり勝てる気がしなかった。

さらに修業を積んだジェームズ。AMショーに来日すると言っていたが果たして本当か!?

9月12日 ラスベガス

本来の目的である、アメリカのAMショー、AMOAのショーを見に行く。ヒルトンホテルのすぐ近くの、有名なコンベンションセンターで行われた。

日本のショーより人は少なく、ほとんど待たずにプレイできた。一番人気はスターブレード、ターミネーター2のガン・シューティング（ウィリアムズ）で、その後にカプコンのキャプテンコマンドー、セガのスパイダーマンが続くという感じだった。

カプコンブースにはストIIもあり、カプコンUSAのジ



コンベンションセンター、サウスホールでアモアのショーが行われた。

ェームズ・デールやショーに来た人たちと対戦が盛り上がった。

9月14日 ラスベガス



アモアショーで今年度ベストワンビデオゲームに輝いたストII。喜ぶカプコンスタッフ。

ひたすらショーで対戦して遊んでいたが、明日には帰らないといけない。今日は街に出てみることにした。



アモアショーの賞の発表会はほとんどディナーショーという感じだった。

ラスベガスの中心部、ダウンタウンに行くと、ネオンがすごい。ここらへんでバイソンと戦ったに違いない。ただし、地面にLASVEGASのネオンはなかった。

ダウンタウンのホテルでは、ボクシングの試合も行われていた。ほとんどのホテルは一階がカジノになっている。ひたすらカジノ、カジノだ。

9月16日 成田

ラスベガスは砂漠でほとんど水分というものが感じられなかったが、日本に戻ってきたらいきなり雨。やっぱり日本だ。

来年はゲームアイデアコンテストでグランプリに輝けば、君もアメリカに行ける。今、一所懸命にみんなの作品を読んでいるところ。来年は誰とアメリカに行くのだろうか。



ハニー、俺がジェームスだぜ！

AMOAショー完全レポート

U.S.A.No.1人気はスターブレード、対抗馬はスパイダーマン

■カプコンブース

AMショー出展予定のキャプテン コマンドーがメイン。4人同時プレイで、アメリカの市場をかなり意識している作りに感じられた。くわしい内容はAMショーの記事を参照してほしい。

ストリートファイターIIもプロジェクターで大画面のものが数台、ワンダー3も出展されていた。ワンダー3はヨーロッパで人気があるとのこと。

■コナミブース

日本国内向けのゼクセクスはなく、サンセットライダーズ中心に出展されていた。

■LELAND

僕が一番注目した機種の一つ、ドラゴンズレアIIが出展されていた。前作はゲーメスト創刊以前の作品だが、覚えている人はいるだろうか。当時、メーカーはスターコムだった。

コナミの社長をリーランドブースで発見し、これはと思っていたが、AMショーでは予想通りコナミブースに出展される。

■NINTENDO

本来アーケードゲームを出さない任天堂だけに、スーパーマリオワールドだけの出展となっていた。

■DATA EAST

キャプテンアメリカ&ザアベンジャーズが出展されていた。同時プレイのアクションもので、キャプテンコマンドーと似たタイプのゲーム。

ピンボールはバットマンで、かなり人気があった。

■TECMO

サンダードラゴン・雷牙・STGが出展されていた。アメリカではシューティングの人気がないようで、盛り上がりは今イチ。

■SEGA

広いブースに、D・D・CREW、ホログラム、スパイダーマン、レールチェイスが出展されていた。スパイダーマンはアメリカでは評価が高かったようだ(日本ではどうか!?)。

ブースも広く、セガの気合が感じられた。

■NAMCO

秘かにスターブレードをやりこもうと思ったのだが、こちらでも大人気。並ばないとできないのはこのゲームくらいだっただろう。ほとんどできなかった。

他は、おなじみのスティールガンナー、ゴーリーゴースト、ファイナルラップ2というところが出展されていた。

■WILLIAMS

ピンボールで有名なウィリアムズだが、今回目立ったのはガン・シューティングのターミネーター2だ。グラフィックもしっかりしているし、AMOAの賞も受賞した注目作。ピンボールのターミネーター2も出展されていた。

ビデオゲームでは、スーパーハイインパクトというビデオ・フットボールもあった。

■ATARI

常に独創的なゲームを出し続けてきたアタリ。いかにもアタリらしいのは、オフ・ザ・ウォールだ。これはブロック崩しをやりつつ出口にボールを入れて面クリアしていくというもの。2人同時プレイ可だ。

筐体ゲームでは3Dのヘリコプターもののスティール・タウンズ、ドライブもののロードリオット4WDの2つがあった。

■SNK

ネオジオの作品が数多く出展されていた。新作はエイトマン。

■タイトー

3Dのドライブもののパワーホイールズが出展されていた。すべてをぶち壊す。

その他、アイレム・ジャレコ・カネコ・サミーなどが出展されていた。





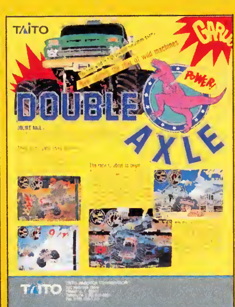




















Super Gamer's Market MARU-GE-YA

㋘屋宅配便 第2弾 in オレンジハウス With ストII対戦大会

今回は神奈川県のオレンジハウスにおじゃましました。アクシデントもなく楽しい1日でした。



恒例の記念撮影。君は写っているかな？

オレンジハウスはこういう店だ

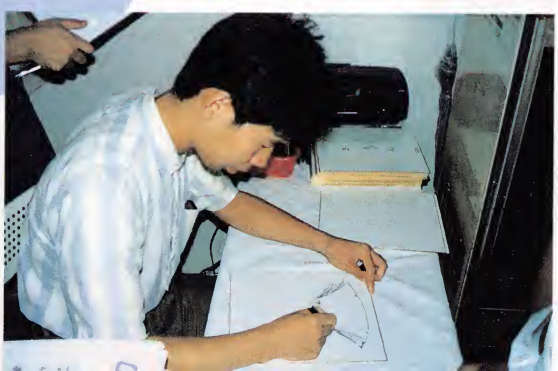
今回、出張販売を行ったオレンジハウスは、小田急江の島線の鶴間駅(大和市)を降りて徒歩3分のところにある。商店街を歩いていればチャリンコが山のようにあるのですぐわかる。

ゲームは大型ゲームも含めてALL50円!!アウトランやバーナーII、ダライアスEXや新作のゴーリーゴーストも50円はおいしい。

メダルゲームも低料金で楽しめる。ビンゴサーカスもあるのでなかなかグー!!

また、当日は新装開店2日目で、ジュースを先着500名にタダで配っているサービスの良さ。

とにかく、近くまで来たら寄ってみる価値あり!!店の前でわたがしを作っているおばさんが目印だ!!



藤原先生のサイン会の模様。描いているのは…一発でわかりますね。

藤原センセイのサイン会

今回も藤原先生のサイン会がありました。ストII対戦大会の合間もせっせと書きまくった結果は約50名。色紙の30枚はあっという間にさばけ、中にはゲーメストの封筒の裏にサインを頼む人もいました。

イラストのキャラクターは、増刊も出るとあってストII一色!!今回は自分の使っているキャラクター(例、ブランカ・ザンギエフ）を希望する人が多かったのだが、やはり春麗が一等賞!!四天王も希望者がいたのだが、やはり（!?）バイソンだけは希望者ゼロ。

なにはともあれ、おつかれさま。

熱血対戦 実況編

今回は希望者30名&選抜メンバー5名とで計35試合行われたわけだが、ここでなゲーメストVSオレンジハウス選抜メンバーの5試合から2試合をピックアップしよう。



ストII対戦を待つ人々。熱気ムンムンでした（クーラーが壊れてた）。

オレンジハウス対戦結果

今回は、対戦希望者30名対ゲーメスト編集部の試合と、オレンジハウス選抜の5名と編集部の5名が1対1で戦うという2部形式で待われた。

希望者との対決は、(ゲ)編集部員が適当にローテーションを組み、平均5名を相手にした。

結果は、新人のえびが4勝2敗。C・LANは鬼神の強さを発揮して5勝0敗のノーミス。かるはオレンジハウスが地元とだけあって負けられないところ。しかし面目を保ち5勝0敗。YOU・Aは、1回だけ昇龍拳を失敗しまくった試合があっただけで5勝1敗。そして、2戦出場のやまかわ悠理は、鬼になれず6勝3敗（本田を使って春麗に負けるか!?）。

オレンジハウス選抜対ゲーメスト編集部は4勝1敗でゲーメストが面目を保つ。ここでの1敗は新人のえび。編集部員にやじられたのはいうまでもない。

E・本田（やまかわ） VS ケレ（オレンジハウス）

この対戦にはちょっといきさつがあり、対戦者は(ゲ)のやまかわと顔見知り。彼の本田は、ブランカ・春麗をカモにする弱スーパー頭突き使い。このことをよく知っているので、やまかわは最近修業中のケンで勝負に挑む。



対戦風景がこれです。奥のストIIのコンパネに注目。気合が入ってるぞ。



こちらが物販コーナー。なのだが人々の群れで様子が見えましぇん。



再び物販コーナー。後ろに見える三輪車が謎だが、実は単なるおもちゃ屋さん。

お笑い番外編



今回はアクシデントが全然なくネタに困ってしまったが、やってくれました小学生4人組!!

(ゲ)屋出張販売を無事に終え、帰宅の途につく(ゲ)屋宅配便であったが、信号待ちで止まっているところに「オレンジハウスにあった車だ」との声がした。横を見ると、どうもオレンジハウスに来てくれた小学生らしい。

そして、次の瞬間に「オレンジオッパイ」・「ウンコ」×4の大合唱。うーん、ネタが小学生レベル。困ったもんだ。

ROUND 1

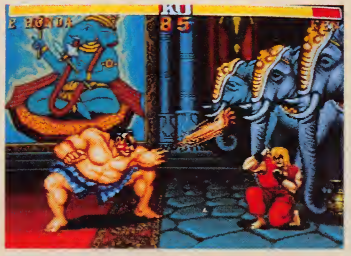
本田は中張り手でけんせい。ケンはとりあえず様子を見る。ケンは波動拳を出そうとするが、それより先に本田のローキックがヒット。もんどりうって倒れるケン。

そして本田はケンを画面端に追いつめて弱の百裂張り手を出す。これがまた絶妙な間合いで、まったく身動きができないのである。

これを百も承知でケンは波動拳を出すが、踏み出した手と足に百裂張り手がヒットする。そして再び百裂張り手を出す。完全なトリカゴ状態である。



波動拳を出す瞬間に本田のローキックがヒット。ローキックが遅れると波動拳と相撃ちになる。



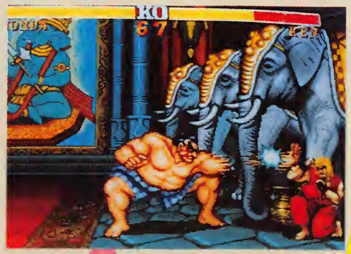
この間合いの百裂張り手が絶妙。ケンはガードしてこの間合いから脱出するしかないのだが…。



波動拳を出そうとすると、ケンの体は前に出てしまい百裂のエジキとなる。

そんな状態でもケンにチャンスが来た。百裂張り手をしゃがんでガードして間合いが開いたのである。すかさず波動拳を1発出す。けど本田はガード。2発目の波動拳を出そうとするが、見事に空振り。すかさず本田はローキックでケンをひっくり返し再び百裂張り手。完全に本田ペースだ。

結局いいところがなくケンの完敗である。



こうやってガードすれば一応は脱出できる。



ケンが波動拳を失敗しているスキに本田のローキックがヒット。

ROUND 2

ラウンド2もラウンド1と同じように本田ペース。気がつくと、ケンが画面の端に追いつめられている展開である。

ケンも大足払いで本田をひっくり返すものの波動拳が出ない。2P側で波動拳が出ないという、明らかに練習不足の跡が見える。

追いつめられたあとも少しの間合いを見切って跳び蹴りを狙うケンだが、ことごとく本田の大パンチ（チョップ）の前にはたき落とされる。

2本目もケンにいいところがなく本田の勝利に終わった。



ケンの大足払いはけっこうリーチがある。転ばしたあとは波動拳で攻めたいとこだが…。



トリカゴを抜けたいがための苦しまぎれの跳び蹴りだが、チョップの前には無駄。

ダルシム (C・LAN) VS リュウ (オレンジハウス)

じゃんけんに勝ったC・LANはダルシムを取った。対戦相手はオレンジハウスの大会でチャンピオンとなった前野君。彼はダルシムに対して圧倒的に不利と思われるリュウを選んできた。何か策があるのか?そんな緊張の中、筐体から声が響いた。

ROUND 1

「ファイト」の声が聞こえても、両者は動こうとはしない。いや動けない。焦りと苛立ちが両者を包む。刻々と時は過ぎる。

先に手を出したのはリュウだった。遠間から波動拳!

ダルシムはそれを待っていたかのように数歩間を詰めて滑り込んだ。

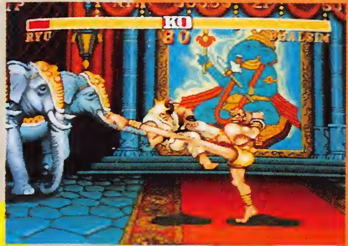
この時点でこのラウンドの主導権はダルシムに移った。あせって小キックで跳び込むリュウだがすべて小キックの餌食だ。

大パンチで意識を失ったリュウを無情のヨガフレイムが包み込む。

結局リュウは力を出しきれずにパーフェクト負けに終わった。



波動拳＝スライディング、とマニュアル通りに攻めるダルシム。



跳び込み＝小、中キック、やはり基本に忠実にダルシムは返す。



「む、無念…」哀れにもリュウは燃え尽きようとしていた。

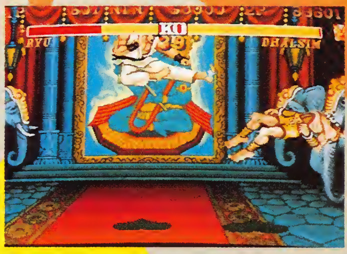
ROUND 2

何度かリュウは跳び込むが、やはり小キックで返される。

リュウの残り体力はもういくらもない。

何とか勝機を見いだそうとリュウはとにかく跳び蹴りで攻める。

ここでダルシムに油断が生じた。逃げパンチで返そうとしたのだ。しかし間合いが近過ぎてくらってしまった。

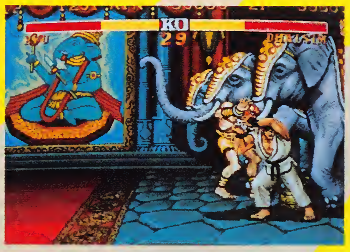


欲を出して基本を守らなかった者にはこういう結果が待っている。

跳び蹴りの連続攻撃で、ダルシムは気絶してしまう。ダルシムにとっては予想だにしなかった事態だ。

ジャブ昇龍拳かアッパー昇龍拳どちらがきても形勢は完全に逆転する。

だがリュウは手堅く投げにきた。そこから小キックで攻めるリュウの一瞬のスキをついてダルシムが2本目もとってダルシムの勝利に終わった。



手堅く投げるリュウ。


どんな邪悪な野望も、
俺たちがぶっこわす。
20XX年、突然ネオ・デトロイトシティーが「ヘルジード」と名乗る謎のロボット軍隊に制圧された。彼らの目的は『ロボットによるロボットの為のユートピア建設。』彼らの野望を阻止し、街に平和を取り戻す為、正義のロボ、〝ロボアーミー出動せよ。〟凄いグラフィック、迫真のサウンド、超ド迫力のロボットアクション。ロボアーミーが君をとりこにする。
マキシマ(第64航空師団所属)
ロボアーミー部隊実力No.1。その戦斗能力は、通常型ロボの1000倍という、とんでもない性能の持ち主。でも普段は優しいナイスガイ。(ナイスロボ?)
ロッキー(第64航空師団所属)
全身、兵器のかたまりロボ。そのごつい体格からくり出すパンチは厚さ30㎜の装甲も突き破る。又、特殊兵器の凄さは、体験しなければわからない。
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。


The Future Is Now
SNK
ビッグパワー
アクションゲーム
たたかえロボ!街に平和を取り戻せ。
「マキシマ」、「ロッキー」街の平和を取り戻せ。
スペシャルアイテムでバギー形態に変身。
闘いは地上だけとは限らない。
敵の精鋭超巨大ロボをたたきのめせ!!
ROBO ARMY™
©1991 SNK CORP.
2P同時プレイ・途中参加可能
ロボアーミー


4人同時PLAY可能! 近日発売!!
トップドライバーへの挑戦!
THRASH Rally
スラッシュラリー
つかめ栄光！駆けろ大地！
本格的ラリーゲーム登場！
大自然を舞台としたコースがキミを誘う！
世界屈指のドライバー達を
ドリフトテクニックで蹴散らせ!
キミは、栄光をつかめるか!?
MACHINE SELECT
ACCEL
TIRES
HANDL
開発元
ALPHA アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
「NEO-GEO」ROMカセット
「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ



1. Introduction～King of Kings■ 2. Sand Storm■
3. Crystal World▲ 4. Cosmo Plant■
5. Prelude of Legend■ 6. Into Hostile Ship▲
7. Farewell▲ 8. Free Flyer■
9. Challenger 1985■ 10. Try to Star■
11. Burning Heat▲ 12. Return to The Star■

■…fromグラディウス ▲…fromグラディウスII ■…fromグラディウスIII

M-1、5、6、8、12はRSS使用

編曲：入江 純 作曲：コナミ矩形波倶楽部
演奏：Nazo²プロジェクト

11.21
CD KICA-1048 税込¥3,000



Disc 1
SFC 悪魔城ドラキュラ
Disc 2
GB ドラキュラ伝説
ドラキュラ伝説 II

KONAMI
©KONAMI

音楽：コナミ矩形波倶楽部
オリジナル・ゲーム・サントラ

12.5
CD2枚組 KICA-7506～7 税込¥3,300

パーフェクト・セレクション・シリーズ大好評発売中



パーフェクトセレクション
パロディウスだ！

大人気「パロディウスだ！」のフル・アレンジ版。スーパー・レコーディング・ユニット"Nazo²プロジェクト"のデビュー作。「パロディウスだ！」から10曲を選び、アレンジされた、まさにパーフェクトセレクションと呼べる作品。

CD KICA-1032 税込¥3,000



パーフェクト・セレクション
悪魔城ドラキュラ

ファン待望の「ドラキュラ」がパーフェクトセレクションに登場。この作品で新立体音響システム"RSS"を使用。ドラキュラがみんなの部屋で飛び回る！Nazo²プロジェクトのサウンドも冴えまくるアルバム。

CD KICA-1036 税込¥3,000

コナミレーベル インフォメーション

このたび、めでたく"コナミレーベル・インフォメーション"という企画を始めました。
これはお便りしてくれた方全員に、コナミレーベルの最新情報をキャッチしていただこう！！というものです。
その他、矩形波についての質問等も受けつけていますので、必ず返信用の62円切手同封の上、下記の宛先まで送って下さい。
〈宛先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社「コナミレーベル・インフォメーション」係

AMショーで君とランデブー

やっぱりゆうゆだよ

塩原パテヲ



いやいややってくれますタイトーさん。再びみたび、あのゆうゆがAMショーにやってきたのだ。ゆうゆがAMショーに来るという情報を手に入れ、プレゼンテーターという肩書を利用しつつゆうゆとお話しちゃうのだ!!ウヒ。



AMショー前日、プレゼントを渡してくれ、と編集部から入電。うひょー、何渡せばいいんだろ。編集部のさとーさんはマニアックなもののほうがウケるよウヒ、マニアな服装で来てねウヒ、と人の気も知らないで無理な注文をしてくださいます。ゆうゆがねえね（お姉さん）と一緒に模型雑誌で仕事をしていたころからの純真（シャイ）な一（いち）ファンの僕のちいさな心はこれから襲いくるであろう人生の一大変期＝いいえ、彼にとってはそれは最終戦争（ハルマゲドン）にも思えたのでした＝にただもう大海原に落ちたひとひらの㋘屋メンバーズカードのようになすすべもなくお殿様に帯をひかれてくるくると、あーれェ〜いやんばかん。ああ、ワレ泣キヌレテ恋シカルベキ我が涙カナケリヌルヲ。

…というくらいウヒハな気分だったんだよう。

とりあえずプレゼントを決めなければ…ナス1年分ってのはどうかなあ。そうだ、それにしてしまえ。という気持ちとうらはらに時計を買ってしまった僕ってうぱ。

この時計の文字盤にちょいと細工して…これでいいや。手作りの味ということで。セラミックねんどっていうオーブンで焼くと固くなる、最初から色のついたねんどで3Dイラスト?を描いて…あ、3Dコーナーじゃあなかったね。ごめんなさい。

プレゼントも出来たことだし、とりあえず寝たのだ。

明日のことが気になり、なかなか寝つけないんじゃあないかと思ったが意外にもあっさり眠れた。いや、実によく眠れた。ここでゆうゆには安眠効果があるという事実が判明した。不眠症の方にはゆうゆをお勧めする。大正製薬でも量産態勢に…ぐう（古葉美一・談）。



AMショー当日、顔をみがいて靴を食べて歯をはいてパンをあらって…なんか違うな。今日の僕はちょっと恋・し・て・る♡るるん♡

ショー会場に着いても、もうトイレが近いし、出展ゲームは手につかないわ、ラヴ・フォーチュンでゆうゆとの相性を占うわでもうソワソワソワフランソーワ。

午後3時、ついにタイトーブースにゆうゆが!!いやあ、ちいさい!!ホントにちいさいっす。もう、144分の1スケールって感じ。ああっ、こんな近くで、はふっ、ゆうゆと同じ、はふっ、空気を、はふっ、吸って、はふっ、ふーん、ぽっくんもうだめちゅーっ。

バカはこれくらいにして、ゆうゆはD^3－BOSへと。ちっ、一緒に乗れば密室でウヒハなのになあ。くそう。ゆうゆがあの中で高速回転してるんだなあ。あっ、出てきた出てきた。やっぱりかわいいなあ。うん。「結構すごいですね、コレ。ネックレスが歯に当たるし、帽子はとれちゃうし。大変でした」だって。



その後はタイトーのカプリチオという新しいクレーンマシンへ。ゆうゆがチャレンジしたんだけど、残念ながら取れなかったのだ。一言いってくれればガラス強引に開けてでも…タイトーさんに怒られるか。



そして、ついにプレゼントを渡す瞬間が!!人ゴミを抜けると目の前にゆうゆが!!

僕はゆうゆの肩をたたき、「ようねいちゃん、イカした俺とお茶してしかる後にドライヴせえへんか、ヘイ」と言うはずだったんだけど…なぜかペコペコしつつ「は、は、はぢめまして」…おかしいな。よしっ、次はバシッと決め







たるでぇー。「今日は、あの、げぇめすとのあの、ゆうゆファンをあの、代表してあの…」うげげげっ、なんかなさけないぞ!!ちなみに、2、3質問したような気がするんだけど、何話したかまったく覚えてません。で、プレゼントを渡すと、喜んでくれたよーな…。よく覚えてないです。ハイ。

で、握手してもらったんだけど、ゆうゆの手は10年間使い古したグローブのよう…うそです。やあ、もう、うひ（実はよく覚えていない）。本当に嬉しかったっす。なんか最後のほうは意識ココにアラズ、っていう状態で、いやあ、やっぱりゆうゆはかわいいですよ!!次回もこないかなあ。



外は木枯し、今夜はビデオ!!

ファイナルファイト

ゲーメストのレーベルで初めてつくられたゲームビデオがこれ「ファイナルファイト」だ。

60分という短かい時間の中に、ハガーの1コインクリア、そして名場面、珍場面がビシバシ入っているので、鑑賞用としてもグーッ!

プレイヤーはGOTくん他編集部スタッフ。完成までに大変苦労があったようだ。

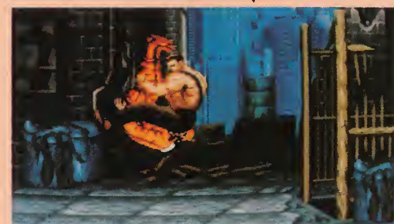
通しの45分のプレイ、GOTくんの幾度のチャレンジから生まれた1コインクリア。15分だが、編集には6時間かかった名場面集もある。

攻略ビデオとしてはもちろんだが、見ても楽しめるのだ。

(ずるずる)



■ファイナルファイト※
(GV-1)●60分/7800円
☆ビデオ化記念特典テレカ付き



今月もおススメ!!

アンケートハガキより

☆よくこんなPLAYができるもんだ!全くスゲーぜ!ついてはこの勢いで隠れた名作をビデオ化してくれー!!

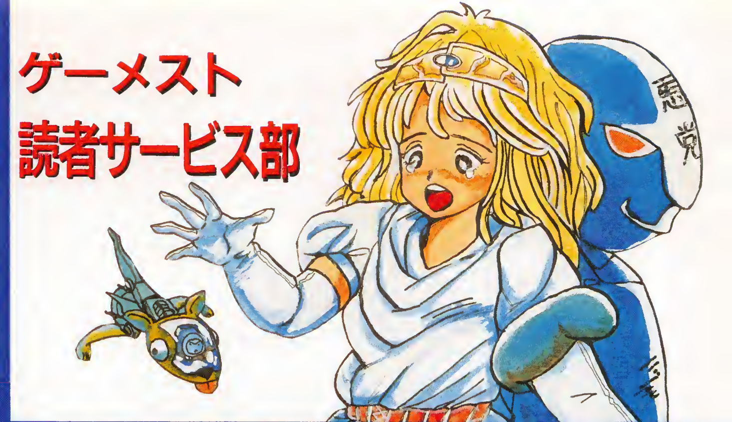
(千葉県　塩川君)

☆ファイナルファイトにまた燃えはじめたちょーどそのころにこのビデオが出たので超ラッキー。いろいろ勉強になりました。大道芸はとにかく一見の価値ありと見た私である。

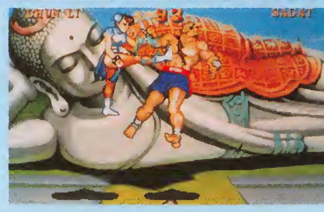
(東京都　馬篭君)

☆まさに出るべくして出たビデオソフト!1日1度は見てます。ぜいたく言えば、ガイとコーディも、もっと良く見たかった。(宮城県　加藤君)

ゲーメスト読者サービス部



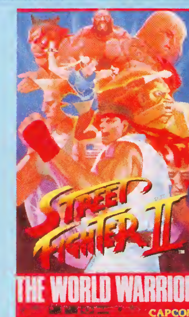
ストリートファイターII



このビデオはMr.まさし君がプレイしている。彼は現役バリバリのハイスコアラーで、ハイスコアマニアの間では知らない者はいないほどの達人だ。そのMr.まさし君をプレイヤーに招き、完全攻略用に作り上げたのが「ストリートファイターII」だ。

内容は、リュウを使用しての1コインクリアを最初に収録。その後、残り7人のキャラで、すべての敵との対戦を入れてある。ほとんどの勝負にパーフェクト勝ちしているので、1コインクリアできずに悩んでいる人、パーフェクトを取れないという人には、役立つこと間違いない。これぞ攻略ビデオと言うにふさわしい1本だ。

(YOU・A)



■ストリートファイターII※
(V-53)●60分/5800円

ワルキューレの伝説



ワルキューレの伝説は、知名度は高いが難しめのゲームだったから先の方を見れずに終った人も多いと思う。

そんな人にはこのビデオがお勧めだ。

しかも3分割マルチ画面という変わった構成になっていて、敵キャラなどを詳しく紹介してくれているのも嬉しいね。

プレイの方も、2人同時でもちろんクリアしているので攻略の手助けにもなるし、ワルキューレが金色になる大道芸なんかも入っている。

さらに声優によるナレーションもあるとくれば、これは買うしかないね。(C・LAN)



■ワルキューレの伝説※(V-55)
●40分/4000円

ナイトストライカー



■ナイトストライカービデオ※
(V-54)●80分/7000円

現在発売されている攻略ビデオの中では究極とも言えるプレイが見られる。始めにシューティングプレイ、その後にもはや芸術の域に達しているパシフィストプレイを、AからUゾーンまで全面収録。

オールパシフィストクリアを目指している人、もうあきらめてしまった人もこのビデオさえあれば9000万点プレイヤーの仲間入りだ!

ナイストファンは必見のビデオ。まじめな話、見のがしたら一生後悔するぞ…。

(N・O)



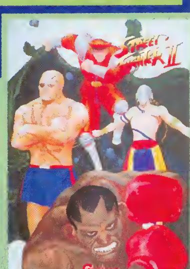
ストIIステイショナリーセット

(SC-1)
(レポートパッド・下敷き・カンペン)
●1100円　送料1セット 360円
2セット以上500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストIIノートが付いてきます。

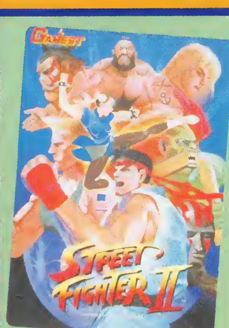




■ストIIカンペンケース(C-7)
●600円 送料1個250円 2個以上360円



■ストIIレポートパッド(C-5)
●300円 送料1冊250円
2冊以上360円



■ストII下敷き(C-6)
●250円 送料1枚175円
2枚以上250円

ストII増刊発売記念・ニューアイテム



■オリジナル春麗下敷き(C-11)●280円
送料1枚175円 2枚以上250円

これが完成バージョンだ!

ストIIニューアイテムセット

(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ)
●2200円　送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEWストIIノートが付いてきます。





■オリジナル春麗テレカ(C-9)
●1000円　送料サービス



■オリジナルストIIテレカ(C-10)
●1000円　送料サービス

激走!! 訪問記 (ゲ)屋宅配便

まいどー(ゲ)屋出張販売でーす！



いらっしゃいませ～。(ゲ)屋繁盛!?

第2回訪問記 オレンジハウス

(ゲ)屋グッズを満載した(ゲ)屋号の宅配便の2回目は、9月15日、神奈川県は大和市にある「オレンジハウス」におじゃましました。「オレンジハウス」は前日新装オープンしたばかりで、広さ72坪の店内にはストII 3台をはじめテーブル45台、大型8台、更にフリッパー、メダルゲームも所せましと並んでいるぞ。

この店内に、我々(ゲ)屋宅配便が着いた時には300名近い人が集まっていて、お店「(ゲ)屋」を設営している時からまわりにはすごい人波。

みんなの目あてはこの時はまだ発売前であった「ストII増刊」であった。書店さんにもナイショで持ってきたかいがあり、60冊が瞬く間に売れてしまった。アリガトー。

(ゲ)屋出張販売も繁盛、その後に行なった「ゲーメスト編集部員とストIIで対戦大会」も超熱く、藤原ひさし先生のサイン会は予定よりも20人も多い50名の方にサインができ、盛りだくさんの1日となった。

これからも、いろいろなゲームセンターへ出張する予定なので、楽しみに待ってて下さいね。　（KATO）



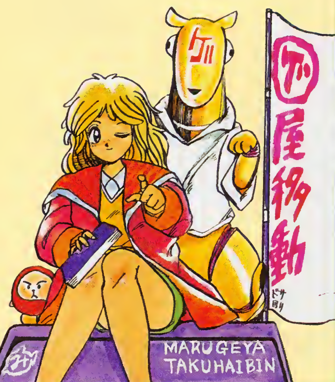
藤原ひさし先生のサイン会だ。



蝶ネクタイは店員さんです。

ゲームセンターのみなさまへ

(ゲ)屋宅配便はご連絡をお待ちしてまーす！



(ゲ)屋宅配便は、ゲームセンターのみなさまからのご要望がありしだい、ただちに発車するシステムになっております。お気軽にご連絡ください。

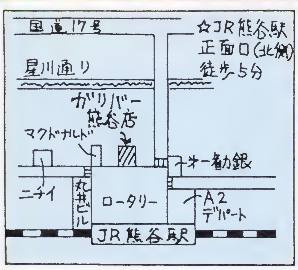
担当　萩原まで　☎03（3293）9321

次は ゲームガリバー 熊谷店

みんな来てね!!ストII大会！
11月10日(日)　10：00から（予定）

☎0485(21)7821　担当　大木
埼玉県熊谷市筑波2-49-8
フォーラムアキヤマビルB1

〈お店から〉
当店では、誰でも楽しめる雰囲気の店にしたいと思っています。大会当日には、みんなが楽しめるような一日にしたいので、何とぞご協力お願いします。
☆車検もバッチリの(ゲ)屋宅配便が乗り込みまーす!!



サービス部からお知らせ

ゴールド・チケット・サービス!!

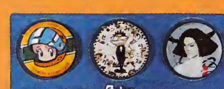
いつも、ありがとうございまーす!!今月から、お申し込みの金額に応じてゴールド・チケット（どこが?）を発行します。点数によって、いろいろなプレゼントを用意しておくので、たくさん集めて交換してね。詳細は次号でお知らせします。

●こんなプレゼントがほしい、とか、こういうオリジナルグッズを作って…など、ご意見・ご希望をお待ちしてます。振込用紙の通信欄か、「サービス部アイデア係」までお願いします。



＊これがゴールド・チケットでーす。

オリジナルグッズ



■オリジナルバッジセット（B-2）
●500円　送料４セットまで250円
５セット以上360円



■ゲーメストバインダー（B-1）●800円
送料１冊360円
２～４冊730円
５冊以上880円



■ゲーメストオリジナルトレーナー（W-1）
1着3900円（送料600円）



■富士弘のワルキューレレターセット（F-1）
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円



■オリジナルテレカケース（G-1）
●1000円
送料２冊まで250円
３冊以上360円

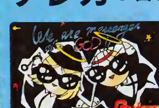


■ゲーメストスタッフジャンパー（G-2）
●5000円　送料サービス
残部少々

テレカ●各1000円　送料サービス



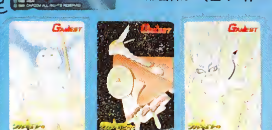
■ストライダー飛竜（C-2）



■雑君保プ（ZT-1）



■パロディウスだ！モアイ戦艦（P-4）



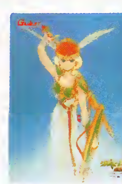
■富士弘のワルキューレテレカ3枚セット（F-2）
●3600円送料サービス



■春麗テレカ（C-8）

☆ファイナルファイト・テレカは完売しました。

下敷き●各250円送料1枚175円　2枚以上250円



■富士弘のワルキューレ下敷き（F-3）



■ファイナルファイト（C-3）



■ストライダー飛竜（C-1）



■パロディウスだ！燃ゆる帝都編（P-1）



■パロディウスだ！摩天楼の危機編（P-2）

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法

☎　03-3293-9321

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込みください。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ※はVHSのみ。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが１ヵ月以上かかる場合があります。

送料のお知らせ
●ビデオ・テレカは送料サービス●CD／1枚→250円
２枚(2枚組)～３枚(3枚組)→360円　４枚以上→400円
☆たくさん商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例）テレホンカード……サービス、下敷き2枚……250円・バインダー2冊…730円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

ちゃら子のVIDEO&CD月間TOP10

8/20〜9/19集計



今月の総評

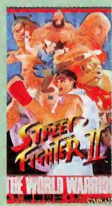
CD編
㋘屋でも品切れでみんなにブーブー言われたコットンが第1位に輝きました。ゲームにぴったりマッチしてるところが人気の秘密かな?
第2位はサンダーゾーン。新鋭ゲーマテリック、がんばっています。夏のライブでしっかり固定ファンをつかんだみたいだね。次作に期待だわ。
3位以下新譜がけっこうがんばってる月ですが、ダライアスやストIIなどの定番も健在。いいVGMは今も昔もいっしょ、ってところでしょうか?

ビデオ編
いきなりTOPに躍り出ましたナイトストライカー。でも当然といえば当然、あれだけすごいビデオなんですもの。ナイトストライカーの魅力を十二分に表現してるよね。
2位はよく健闘してますストリートファイターII。ゲームセンターでもまだまだ人気のストIIですが現在新たに対戦のビデオが企画進行中。楽しみにしててね。
3位ワルキューレの伝説が入りました。サンドラがかわいいのだわ♡
というわけで今月のTOP10いかがでした?君のごヒイキはあったかな?ではまた来月ね。

ビデオTOP10



1位 ■ナイトストライカー(V-54)※170Pts㋖
●80分/7000円



2位 ■ストリートファイターII(V-53)※96Pts㋚
●60分/5800円



3位 ■ワルキューレの伝説(V-55)※92Pts㋖
●40分/4000円



4位 ■ファイナルファイト(GV-1)※41Pts
●60分/7800円



5位 ■TVゲームの歴史〈カプコン編②〉※13Pts㋚
●30分/3800円



6位 ■ストリートファイター(V-7)※12Pts㋚
●20分/3378円

7位	V-48	グラディウスIII※	10Pts	㋖	6500円
8位	V-27	カプコンゲームシンドローム※	5Pts	㋖	9476円
9位	V-11	ニンジャウォーリアーズ※	4Pts	㋚	3378円
9位	V-47	パロディウスだ!※	4Pts	㋖	4000円

CDTOP10



1位 ■コットン(01141)312Pts㋚●1500円



2位 ■サンダーゾーン(01152)170Pts㋚●1500円



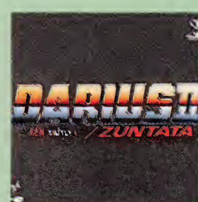
3位 ■ストライクファイター(01153)158Pts㋚●1500円



4位 ■ストリートファイターII 2枚組(01123)122Pts㋚●3500円



5位 ■パーフェクトセレクション ドラキュラ(01151)82Pts㋖●3000円



6位 ■ダライアスII(2枚組)(01017)46Pts㋚●3200円

7位	01133	出たな!ツインビー	36Pts	㋖	2800円
8位	01060	ワルキューレの伝説	34Pts	㋪	1400円
9位	01130	ASOII	31Pts	㋚	1500円
10位	01142	765メガミックス	29Pts	㋺	2000円

今月のおすすめ 3Dシューティング特集

ナイトストライカーも発売されて大人気だし、ここはひとつ3Dシューティング今昔という感じで特集してみました。

★A-JAX
3Dシューティングではないけど選んでみました。演出が印象的、戦艦に急降下していくところがいいです。



■A-JAX(V-5)㋚
●20分/3378円

★グラディウスIII
1面だけ3D面があります。ビックバイパーを後ろから見られるよ。



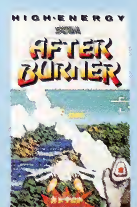
■グラディウスIII(V-48)㋖●70分/6500円

★ギャラクシーフォース
幻想的なグラフィックは見ていてため息が出ます。



■ギャラクシーフォース(V-131)㋚●60分/3667円

★アフターバーナー
あまりにも有名なVGMと一緒に映像もいかがでしょうか?



■アフターバーナー(V-1)㋚●20分/3378円

ひとこと
今はもう手に入りにくいけれどスペースハリアーも3Dシューティングだね。

11月の新作

21日
製作中

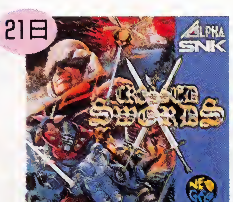
■パーフェクトセレクション グラディウス(01148)㋖●3000円

21日



■ストリートファイターIIイメージアルバム(01149)㋚●2500円
*初回特典:特製カレンダー付き

21日



■戦国伝承/クロスソード(01150)㋚●1500円

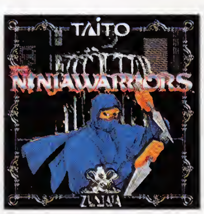
好評発売中!!



■コナミゲームミュージックコレクション VOL.4(01145)㋖●2800円



■コナミエンディングコレクション2枚組(01146)㋖●3600円



■ニンジャ・ウォーリアーズ(01147)㋚●1500円



■オール・サウンズ・オブ・麻雀クエスト(01140)㋭●2400円

㋐=アルファ ㋚=サイトロン ㋖=キング ㋪=ビクター ㋭=ポリスター ㋺=アポロン
☆他にも在庫多数あります。バックナンバーを見てね。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　　信　　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京 ※ 5 - 98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 — — 〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

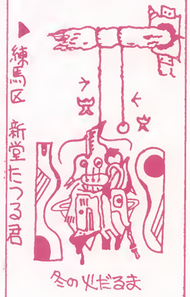
通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 - 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第10号
編集人：古葉美一
ゲ屋瓦版
1991年(平成3年)
11月1日(金)



▶練馬区 新堂たつる君

大好評！ゲ屋イベントの数々

ストIIが発売されて半年以上たつけれど、いまだ人気は健在。ストII増刊フェアで再認識したっス。

ストII対戦大会

9月22日(日)、ゲ屋にて「ストII・編集部員と対戦しよう大会」が催されました。

僕が開店の1時間前に出勤してくるとゲ屋の前にダ――っと人の列。50〜60人はならんでる。はてさてこの行列は何じゃらほい、と思ってたら今日はイベントだったんだ。この人気！ストII恐るべしっつーカンジですね。

さて、この日ゲーメストから選ばれた精鋭編集部員はYOU・AとC・LANの2人。そして彼らに挑むのはゲ屋開店前にならんでいた40人までのお客さん。

試合は圧倒的にゲーメスト側のペース。ちっとも勝たせてくれません。「ザンギを使えー」の要求をのみつつもしっかり吸い込みパイルを出すC・LAN。リュウ・ケンで確実に敵を倒していくYOU・A。



結局、この大会で編集部員に勝ったのは、千葉の媚山厚君（春麗）と柏正明君（ガイル）の2人だけ。用意した賞品もずいぶん余ったぞ。

ちなみに媚山君は全国ストII大会で3位だった人です。どうりで強いわけだ。うん。

ANO清水先生サイン会

29日(日)は麻雀クエストのCD発売記念のANO清水先生サイン会がありました。ストII大会ほどではないものの、サイン会がはじまるころになるとゲ屋は満員状態でした。



さすがにこの日は麻雀クエストのCDがよく売れました。途中で品切れになってしまって参りました。買えなかった人、サインもらえなかった人、ごめんよ。

ばび子の今月のオススメ

はーい♡あたいばび子。今月のオススメはガンダム0083のサントラ…あらゲームのCDじゃなかったわ、ほほ。

本当はコナミゲームミュージックコレクション2なの。

トライゴンの曲がモーレツにグーよ、グー♡1台1台のボスに曲が用意されているのにも注目ね。買え〜〜〜〜イ。



新連載 ゲ屋周辺大紀行

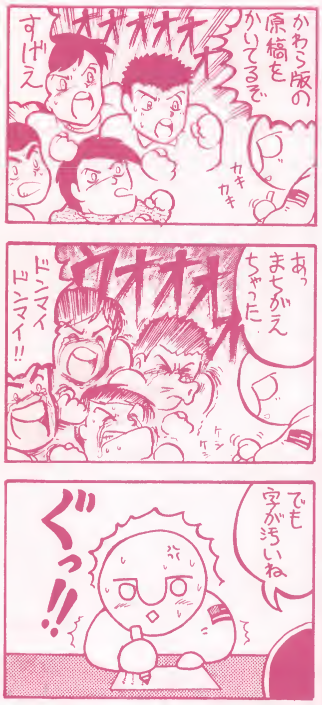


ゲ屋の道路をはさんだ目の前に〝小諸そば〟というお店があります。この立ち食いそば屋は、早い・安い・うまい・おっちゃんの顔が豪快、というナイスなお店です。

おすすめは鳥カラ定食。鳥のカラ揚げが2コのってるそばと、メシどんぶり一杯で500円。ゲ屋の帰りにはここに寄って食っていこうぜ。

―第10回―

「ヘイヘイ ゲ屋で 手打ちそばっスか？いやあ 手打ち原稿書きっつーのはどースか？ OH！YEAH!! そいつぁグーッドアイデヤだネ！」の巻



鬼がわら通信1



▶（京都府・五条・Y君）ゲ屋宅配便、お呼びとあらばいつか必ずあなたの町へ。

11月のイベント

2日(土)〜10日(日)
NEWアイテム完成記念 オリジナルグッズ割り引きセール

ご好評いただいている、スタンプサービスのプレゼントアイテムが新しくなります!! その記念にゲーメスト・オリジナルグッズの割り引きセールをするぞ!! たくさんスタンプを集めて、さっそくNEWアイテムと交換してね。

17日(日)
ゲ屋1周年前夜祭 ゲ屋クイズ&編集部員質問会

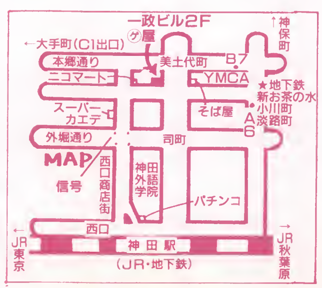
来る11月24日は、ゲ屋開店1周年だ！前祝いに、クイズ大会と質問会で盛り上がろうよ！当日、整理券あり。

23日(土)〜12月1日(日)
ゲ屋開店1周年記念 超ごうかクジ引き&ダブル抽選会

期間中お買い上げの方に、超ごうか賞品の当たるクジ引きを用意！空クジなしです。

さらに、24日(日)はお買い上げ番号で賞品の当たるダブル・チャンス抽選会もあります。詳しくはゲ屋で。





ゲ杯争奪 ストII対戦リーグ!!

ゲ屋開店1周年を記念して、ストII対戦のリーグ戦を下記の日程で開催します。予選は3回、毎回32人の挑戦者の中からそれぞれ勝ち残った8人、計24人で優勝決定戦を競うというものです。

参加受付は、各予選当日にゲ屋で。

第1回予選 11／23(土) 第2回予選 12／8(日)
第3回予選 12／22(日) 優勝決定戦 12／29(日)
※試合開始は午後2時（予定）。



マニアご指名の基板揃っています

アトミックロボキッド	15,000	大旋風	35,000	**〈ロムキット〉**	
アッポー	9,000	パイプドリーム	5,000	レッスルウォー	15,000
MVP	10,000	ピストル大名	30,000	ラフレーサー	15,000
MJ－12	90,000	フラッシュポイント	15,000	ブロックシード	7,000
ガンディーラー	5,000	ファイティングファンタジー	30,000	エイリアンストーム	15,000
奇々怪界	5,000	ヘルファイヤー	15,000	イメージファイト	12,000
クオース	15,000	マジックソード	90,000	X－マルチプライ	12,000
クイズ宿題を忘れました	40,000	モンスターレア	20,000	ドラゴンスピリッツ	12,000
グラディウスII	45,000	雷牙	65,000	マーベルランド	15,000
グラディウスIII	45,000	雷電	100,000	ドラゴンセイバー	25,000
ストリートスマート	30,000	ルナーク	75,000	オーダイン	15,000
スノーブラザーズ	30,000	ロボコップ	35,000	ファイナルブロー	5,000
ダブルドラゴン	15,000	ワイルドファング	30,000	メガブラスト	5,000
				クイズ捕物帳	5,000
				嗚呼栄光の甲子園	15,000
				MJ－12	15,000
				ゆうゆのクイズでGO! GO!	15,000

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。

この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

お買いあげ金額10%分のクーポン券(金券)を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額3万円以上の方に限らせていただきます。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキでご請求下さい。



プレゼント

得

マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル(数量に限りがあります。 先着順にお送りします)
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

幻夢幻夢
(げむげむ)
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

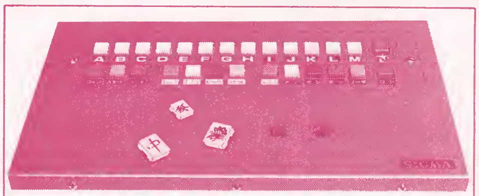
まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

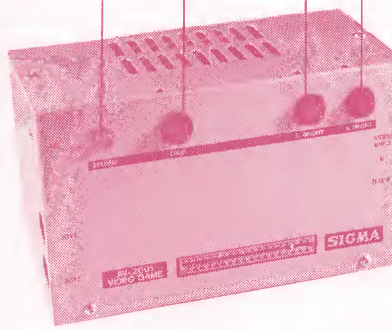
音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-2200を使用すればストリートファイターIIにも対応!!



大型マージャン用パネル

AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　￥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(3323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス 03(3760)6630　テクナート 06(643)7641



型番AV-2001 ￥25,000 付属品；テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

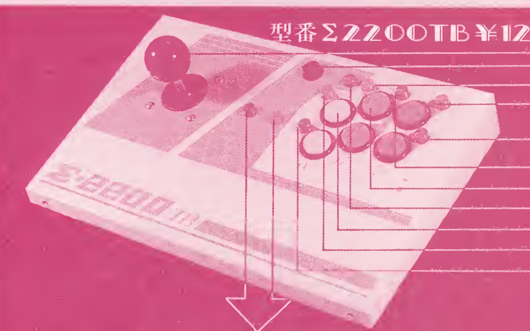
別売コード	
RGB21コード	￥3,500
S端子コード	￥2,500
VHFコード	￥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

究極のPRO-STICK!! Σ-2200 TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・Fコン対応

型番Σ2200TB ￥12,000



この特殊SWのA、Bはお客様が考えてご使用されたり、またはお客様の特別注文のときに使用するSWで現時点ではなんの機能もありません。

(注)本体だけでは使用できません。別売りコードが必要です。

S-9用
Σ-2200用　別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)･￥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)･￥2,000
* マスターシステム&マークIII用コード(型番コードMM)…￥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……￥1,500
* Fコン用コード(型番コードFF)………￥2,000

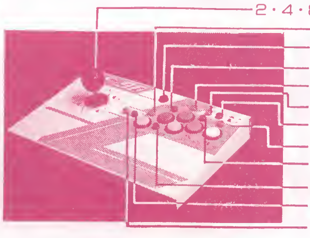
Σ-2200TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

NEW　メガドライブ用　￥4,000
RGB21ピンコード

スーパーFコン用PRO-STICK

型番SF-90 TURBO



￥12,800

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名,型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由,なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

おんぼろ長屋の宇宙堂、店員もボケボケあーんどブアイソーセール

あ アマテラス	タテ	日物	¥9,000
R－TYPE	ヨコ	アイレム	¥20,000
R－TYPEII	ヨコ	アイレム	¥33,000
あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥12,000
アウトゾーン	タテ	東亜	¥35,000
い E.D.F	ヨコ	ジャレコ	¥33,000
イメージファイト	タテ	アイレム	¥25,000
E－SWAT	ヨコ	セガ	¥25,000
1943	タテ	カプコン	¥12,000
怒(P無)	タテ	SNK	¥5,000
う ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥7,000
宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥20,000
ウルトラマン	ヨコ	バンプレスト	¥48,000
え M・V・P	ヨコ	セガ	¥25,000
エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥7,000
SRD	タテ	DECO	¥9,000
エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥8,000
エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
MJ－12(SUB)	タテ	タイトー	¥9,000
エアーバスター	ヨコ	カネコ	¥30,000
お オーライル	ヨコ	セガ	¥23,000
か カントリークラブ(P無)	ヨコ	SNK	¥5,000
カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥10,000
カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥25,000
火激	タテ	タイトー	¥9,000
ガンフロンティア(SUB)	タテ	タイトー	¥9,000
き キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥9,000
キングオブボクサー	タテ	W・P	¥4,000
ギガンデス	ヨコ	イースト	¥18,000
キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥9,000
究極のオセロ	ヨコ	サクセス	¥16,000
く クライムファイターズ	ヨコ	コナミ	¥43,000
草野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
くにおくん	ヨコ	テクノス	¥7,000
功里金団	ヨコ	タイトー	¥12,000
クォース	ヨコ	コナミ	¥12,000
クレイジークライマー2	ヨコ	日物	¥15,000
クレイジーコップ	タテ	コナミ	¥15,000
グラディウスIII	ヨコ	コナミ	¥40,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥5,000
クイズ捕物帖(SUB)	ヨコ	タイトー	¥8,000
クイズHQ(SUB)	ヨコ	タイトー	¥8,000
け 原始島	ヨコ	SNK	¥18,000
こ コンバットスクール(P無)	ヨコ	コナミ	¥5,000
コラムス2	ヨコ	セガ	¥20,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥23,000
ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥30,000
ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
さ サイドポケット	ヨコ	DECO	¥6,000
ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥6,000
ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥12,000
ザインドスリーナ	ヨコ	テクノス	¥9,000
サンダーフォックス	ヨコ	タイトー	¥43,000
サンダー&ライトニング	タテ	ビスコ	¥15,000

サイコニクスオスカー	ヨコ	DECO	¥13,000
サンダーフォースAC	ヨコ	セガ	¥15,000
サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥9,000
し ジャンボウ2(P無)	タテ	SNK	¥6,000
ジャングラー	タテ	コナミ	¥3,000
シュートアウト	ヨコ	DECO	¥6,000
ジャイロダイン	タテ	タイトー	¥9,000
実力プロ野球	ヨコ	ジャレコ	¥25,000
四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
上海	ヨコ	サン電子	¥9,000
少林寺ロード	タテ	コナミ	¥5,000
忍 B－TYPE	ヨコ	セガ	¥23,000
ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥16,000
地獄めぐり	ヨコ	タイトー	¥14,000
す スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥15,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥7,000
スーパーフォーミュラ	タテ	V・S	¥43,000
スーパーマン	ヨコ	タイトー	¥40,000
スクランブルフォーメーション	タテ	タイトー	¥13,000
スカイスマッシャー	タテ	タイトー	¥40,000
スカイソルジャー	タテ	SNK	¥15,000
スノーブラザース	ヨコ	東亜	¥18,000
スプラッターハウス	ヨコ	ナムコ	¥48,000
せ ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥25,000
そ 倉庫番DX	ヨコ	ナムコ	¥45,000
〃 (ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
た ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥12,000
ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥12,000
ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥20,000
ダブルドラゴン3	ヨコ	テクノス	¥23,000
脱獄	ヨコ	SNK	¥18,000
タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
ダークシール	ヨコ	DECO	¥30,000
ダークミスト	タテ	タイトー	¥12,000
大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥33,000
達人	タテ	タイトー	¥33,000
ち チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥40,000
つ ツインイーグル	タテ	タイトー	¥25,000
て テラクレスタ	タテ	日物	¥8,000
デンジャラスシード	タテ	ナムコ	¥45,000
と トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
トップローラー		ジャレコ	¥5,000
殿様の野望(P付)	ヨコ	カプコン	¥20,000
どんどこどん(SUB)	ヨコ	タイトー	¥9,000
ドカベン	ヨコ	カプコン	¥8,000
ドッジボール	ヨコ	テクノス	¥7,000
トライゴン	タテ	コナミ	¥45,000
は バンダイク	タテ	UPL	¥18,000
バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥7,000
バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥6,000
バルバルークの伝説	タテ	エイブル	¥5,000
パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥15,000
ハサム	ヨコ	アイレム	¥18,000
ハットリス	ヨコ	V・S	¥5,000
パラメデス	タテ	タイトー	¥12,000

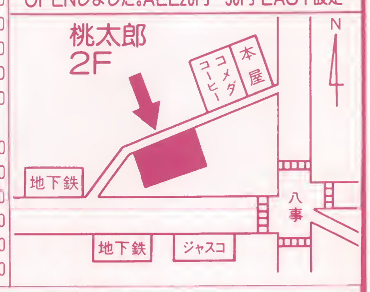
パンクショット	ヨコ	コナミ	¥28,000
ハテナの冒険(P付)	ヨコ	カプコン	¥15,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
ひ ビット&ラン	タテ	タイトー	¥8,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥12,000
P－47(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
ピストル大名の冒険	ヨコ	ナムコ	¥45,000
ふ フォーメーションZ	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
ファイアートラップ	タテ	W・P	¥6,000
フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥20,000
ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥9,000
ファイナライザー	タテ	コナミ	¥6,000
ブラックドラゴン	ヨコ	カプコン	¥13,000
ブロクシード(ROM)	タテ	セガ	¥7,000
ファイティングホーク	タテ	タイトー	¥15,000
へ ベイルート	ヨコ	セガ	¥23,000
ヘルファイアー	ヨコ	東亜	¥15,000
ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥10,000
ほ ボンピングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥18,000
ま マーカム	ヨコ	サン電子	¥6,000
み MR.ヘリの大冒険	ヨコ	アイレム	¥28,000
む ムーンウォーカー(ROM)	ヨコ	セガ	¥10,000
め 名人戦	タテ	SNK	¥7,000
迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
メガブラスト(SUB)	ヨコ	タイトー	¥9,000
や やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
ゆ USムスタング	ヨコ	UPL	¥20,000
よ 妖魔忍法帖	タテ	日物	¥8,000
ら ラピオレプス	ヨコ	V・S	¥16,000
ラビリンスランナー	タテ	コナミ	¥14,000
り 琉球	ヨコ	セガ	¥20,000
〃 (ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
る ルナーク(サブ)	ヨコ	タイトー	¥10,000
れ レッスルウオー	タテ	セガ	¥23,000
レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥20,000
レインボーアイランドEXTRA	ヨコ	タイトー	¥21,000
ろ ロボコップ	ヨコ	DECO	¥23,000
ロンバーズ	タテ	ナムコ	¥45,000
ロードオブキング	ヨコ	ジャレコ	¥25,000
ローリングサンダー2(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
ロッドランド	ヨコ	ジャレコ	¥28,000
〃 (ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
わ ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥9,000
ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥30,000
ワールドスタジアム90	ヨコ	ナムコ	¥43,000
〃 (ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥3,000
ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥8,000
★ 麻雀 ★ 華札 ★			
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥3,000
〃 人事移動	ヨコ	アルバ	¥3,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀女子プロレス	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥6,000

お雀子館	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子館・2	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子ハイスクール	ヨコ	V・S	¥3,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥9,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥9,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥5,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥9,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥15,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥15,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥7,000
麻雀シスターズ	ヨコ	東亜	¥3,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	ダイナックス	¥16,000
華折鶴	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
麻雀デリンジャー	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
ロイヤルクイーン	ヨコ	日物	¥3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥9,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥8,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥8,000
レディハンター	ヨコ	日物	¥9,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥8,000
東京ギャル図鑑	ヨコ	日物	¥9,000
麻雀ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥9,000
花のもも子組	ヨコ	日物	¥9,000
ねらえトップスター	ヨコ	日物	¥9,000
ミス麻雀コンテスト	ヨコ	日物	¥9,000
懲りない面々	ヨコ	日物	¥5,000
お嬢さん	ヨコ	日物	¥5,000
宇宙より愛をこめて	ヨコ	日物	¥9,000
トリプルウオーズ	ヨコ	日物	¥10,000
トリプルウオーズ2	ヨコ	日物	¥12,000
あぶない放課後	ヨコ	日物	¥9,000

NEO GEO(業務用ソフト) 5,000円
ナム1975、トッププレイヤーズゴルフ
麻雀狂列伝、マジシャンロード、
ライディングヒーロー、ニンジャコンバット
スーパースパイ、リーグボーリング

麻雀パネル(新)	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



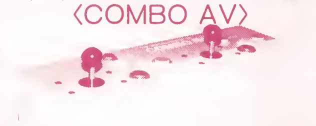
★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
(VR) Ⓥ、Ⓡ両方対応…………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社(創業24年)

宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00～PM 11:00
祭日 PM 1:00～PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

ひたむきにゲームする君よ、魂を悪魔に売れ！（今なら2割増し）

なんですか？

3度の憎悪、それが生活の糧

C.LAN

今年最後の「なんですか」です。心して読むように。

Q 拝啓・なんですか担当者殿へ、質問があります。
○グラディウス（元祖）の基板は故障が多いと聞きましたが、できるのなら修理代はいくらなのか教えてください。
○外海版のネメシスの基板は現在入手可態ですか。また価格はいくらぐらいなのか。それと、元祖グラ・ディ・ス・との違いを教えてください。
○X68000版グラディウスは業務用とどう違うのですか。また、もし入手可能なら、その方法を教えてください。
乱筆乱文でしつれいしました。

（栃木県　〃元グラ1周しかできないやつ〃君）

A　質問にお答えする前に一言。文章を書いたら推敲する癖をつけたほうがいいね。

○グラIのメンテについて
修理は直接コナミでやってくれます。故障というのが、データが消えてしまうというもので、きちんと保管していてもなってしまうこともあるそうです。だから昔は無料でしていましたが今は有料です。金額については1万円は見ておいたほうがいいでしょう。

なお、コナミ側としては、個人に対する修理はやったことがないそうで、オペレーター（ゲームセンター、基板屋の人など）を通せばすぐにやってくれるとのことです。

○ネメシスについて
グラディウスの海外バージョンであるネメシスを日本で入手するのは基本的には無理。ただし、一部の業者が海外から取り寄せているということはありえます。でもそれは違法なので、手に入れることはあまり考えないほうがいいと思います。ちなみにグラディウスとの違いはありません（タイトル画面は違う←あたり前）。

○X68版グラディウス
入手不可能です。中古の元祖X68を買えばついてくるかもしれません。

内容は全く同じ（ゲーム全体のレベルでのこと。つまりMSX版とアーケード版のグラディウスIIのような違いはない）。敵のアルゴリズムなどは若干違いが見られます。



（京都府　笹岡ゆりのさん）

A　実は、編集部内にハッキリわかる野郎はいなかったんですが、周りの話を総合すると…。
○2P側で最初にカーソルが合っている文字を4回入力する。
○「まままま」と入力する。
○「てあっと」でガマンする。
などの説がありました。誰かカダッシュあるとこ知りませんか？

Q 「ぶたさん」で、ちゃちゃちゃん人形はどうやったら出るんでしょうか？

A 「ぶたさん」すか？懐かしさを感じますね～。

アイテム（1UP以外）には法則があります。

詳しく説明すると、X面でX回爆弾が投げられたときにアイテムの入っている爆弾が爆発するとXXのアイテムが出るということです。

ただし爆弾を投げるというのは、敵ぶたさんが投げた回数も含まれているので、実際には困難きわまることです。

各アイテムには、どりんくなら①、おむすびなら②というふうに番号が決められていて、最初は①からスタートします。1回爆弾を投げると②になって、以後③、④…と続き、⑧までいったら次は①に戻ります。1面進むと最初が②から始まります。

もうわかりましたね。あとは各自で調べてください（昔の記事を丸うつししたため、やたら無責任）。

Q ジェミニウイングの最終ボスの弱点。

（滋賀県　DJ君）

A　こういう単刀直入な質問の仕方もたまにはいいかもね。

ジェミニウイングの最終ボスっていうとあのでかいトンボみたいな奴ね。弱点は頭の後ろ。

ただ、ノーマルショットだとダメージを与えられないから流れてくるガムボールを取って攻撃しよう（さも自分が倒したことがあるように書いているが、実はこのボスを見たことすらなかったりする）。

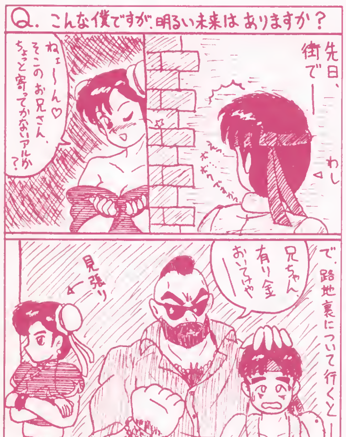
Q パロディウスの9面のボスの楽な倒し方を教えてちょんまげ

（福岡県　オチョディウス開発部君）

A　最初ぐる～っと外周を逃げ回りましょう。2速あれば大丈夫でしょう。あとは弾をよけつつ撃ち込めばOK。また突進（？）してきたら逃げ回ろう。

ノーミスのときは超よけが入ります（打ち返しがある）。え？もしかして9面ボスってミノカサ地帯のこと？　横移動で骨をよけて撃ちまくろうね（わかるか）。

終わりです。「なんですかワンダーランド」の賞品はハッキリ言ってたいしたことないので（スリッパ片方とか空き缶とか←ここまでひどくはないが）何が送られてきても文句言わないように。



（京都府　五条一Y君）

今月の大バカ野郎（失礼）

レゲーの魂

前回はお休みしてスマン!!
で、予告した豊島園ツアーですが、
「これは!!」といった
ゲームは残ってなかった。残念!!
けど、この話はまたの機会に。

ご意見番　やまかわ悠理

このゲームを語る

ワイバーンF-φ

私にとってのレゲー。それはワイバーンF-φである。ゲーメスト編集部内でも知っている者は皆無に等しいと思われる（半数以上知ってたぞ・㋘注）このゲームの特徴は、特殊な筐体にある。一言で表現するとのぞきこみ型アップライトとでも言うのか。

こうなっているわけは地上物と空中物の遠近感を強調するため地上用、空中用それぞれ別々の画面を持っていたからである。

ということは、つまりこのゲームは上下セパレートショットのシューティングゲームだったのだ。

そのころのゲームは、スターフォース、エクイテスのような上下共通ショットのものが増え、これがどうも好きになれなかった私にとって、このワイバーンはゼビウス以来久々にのめりこんだゲームだったのである。

しかし、時代は上下共通ショットにうつり変わり、ワイバーンもすぐ姿を消してしまったのである。

今、ワイバーンはどこにあるのだろう（ないってば）。

（長野県・お師匠君）

●まあ、2つのモニターの表示をハーフミラーを使って1つの画面にしているのである。ダライアスや、最近ではゴーリーゴーストがこれと同じ技術を使っているので、そちらを思いうかべてくれると話が早い。

内容は、いわゆるゼビウスタイプで、緊急離脱(回避!?)ボタンで一定時間無敵になるのが特徴(少しエリアが戻る)。地上の敵を倒すとバリアが張れたり、パワーアップしたりする、ゼビウスより少し進化したゲームであった。

ちなみに、ロケテストでテーブルバージョンがあったのだ（しかも、100円で数分間何回もできる文字通りテストバージョン）。1985年の作品。

歌舞伎Z

カネコ。このメーカーのゲームにはスゴイ物が数多くある。今でこそ私をひっつかんで離しはしないすばらしいゲームがある。その名も「歌舞伎Z」である。

いきなりタイトル画面でハラキリ！そして1面ボスの首をすぽーんとはねたり、大男の死体からねーちゃんが2人も出てきたり、最終面中ボスの名前がとある地方では「ピー」だったり…。

でも、主人公が変身してムキムキのシュミ悪そうなカッコのおっさんになるのが一番インパクトがすごかったと思う。よくぞ発売できたものよのう。

しかし、これだけやっといてエンディングがスタッフロールだけとはさみしい!!他の同社のゲームにも言えることではあるが（でも、あのギガンデスにはかなわない）。（最終面のクリアと同時にゲームオーバーの表示だけ・㋘注）。

ところで、このゲームは一体どこがカブキなのか？と思う方も多いはずである。それは、売り文句を読んでみればわかることである。

「今までにない緊迫感ある剣と剣の戦いの興奮。正に歌舞伎を見るような美しいグラフィックがこのゲームの特長」（マニュアル原文そのまま）

うーむなるほど。だがしかし！〝Z〟とは一体どこから付けられたのか？ナゾだ。

（東京都・おくていMEG君）

●首がすっとぶといえば、データイーストのチャンバラ（ツインレバーで操作する）があるが…。このゲームの前では霞んでしまう。最終面のボスはドルアーガともっぱらの評判!?1988年の作品。



（新潟県・22056KAN君）●移殖度はほぼ完璧だそうです。アーケードも探してやるしか!!



（神奈川県・傘ブランカ君）●ストII人気の裏で秘かな盛り上がりを見せているのがこれだ。ちなみに前回時間制限がないと書いてあったけど、タイマーはないけど、一定時間たつと死ぬという指摘がありました。いっそのこと攻略するか!?

レゲー・ゲーセンマップ

レゲーピンからキリまで

すごいゲーセンを見つけた。森小路商店街にある「東宝」という無人(?)のゲームセンターだ（別に映画とは関係ないよ）。

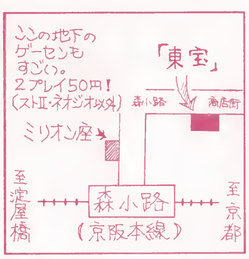
このゲーセンはレゲーと新しいゲームがゴチャゴチャ混じって置いてあるのだが、レゲーがなかなかすごい。インベーダーパートII、フロッガー、ニューラリーX、ハレーズコメット、アッポー、対戦空手道、フェアリーランドストーリー、バブルボブル、パドルマニア、スーパークラウンズゴルフ、クイズマシンまちゃ、などといった今の大阪では簡単にはお目にかかれないようなレゲーがここではオール50円でプレイできる！（8月21日現在）

ただ、ちょっと色調整が悪いのが難だけど…（プレイに差しつかえはないからいいけど）。

ま、何はともあれ、大阪に住んでる人、そして京阪沿線の人は今すぐチェックだー！

（大阪府・一冊仕事人と焼プリン！　バラッチョさん）

●対戦空手道とクイズマシン（おしゃべり）まちゃはチェックだ。まちゃは認定カードは出ないんだろうなあ（昔集めたクチ）。



千葉にもレゲーがもりだくさん

千葉県にレゲーの宝庫を発見！店名はゲームセンタータイトー。

バブルボブル、ファンタジーゾーン、ポールポジション、ゲバラ、キングオブボクサー、エキサイティングアワー、くにお君、グラディウス、天聖龍、アフターバーナー、ストリートファイター（6つボタン）、オセロ、目撃、スーパースプリント、チェイスH.Q.ロードファイターなどなど。あと、テトリスのパクリがある（背景が何もなくてきたない「TヨTRIS」になってている）。

麻雀は、麻雀放浪記「掟」、PII、クリニック、麻雀殺人事件、麻雀刺客、など多数。ほとんどが10円だ。

昔は2階もあって（今は1階のみ）レゲーのかたまりだったのに…。

特殊部隊UAG、スクランブルフォーメーション、飛鳥&飛鳥、ドルアーガの塔、ゼビウス、子連れ狼、1942、1943、サンダークロス、イーアルカンフーなんかもあった（4カ月くらい前まで）。

（千葉県・ガンバレUAG君）

●目撃なんかはほとんどないのでいいかも。麻雀関係も10円というのはおいしいぞ。



奈良の知られざるゲーセン巡りレポート

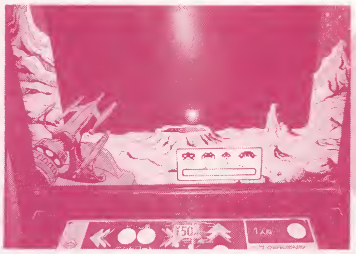
夏に奈良の知られざるゲーセン巡りをしてきました。しかし、時の過ぎゆくこと風の如し、ベーマガVGGに掲載されていた3つのオールドゲーセンのうち2つが大幅に改装され（スーパーのゲームコーナー）、トイポップ、ドルアーガ、タイムリミットなどの貴重なゲームはもうこの世から去った後でした。

しかし!!苦難の末、僕はつ

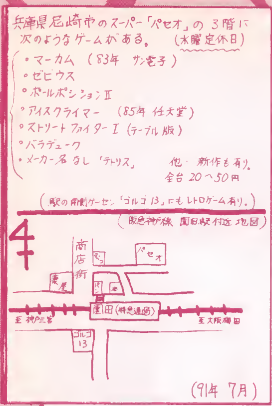
いにエルドラドにたどりついたのです。さて、今年の高校野球、奈良の代表は天理でしたね。その天理高校の地元、天理市のニチイ！あんたはエライ！時代が7年程前で止まってる！なんと、インベーダーが！あの筐体が！まだ動いているのだ（しかも50円1プレイ）。おまけにその隣には、デイグダグのコピーのZ－GZAG（同封の写真を見たけど、コピーじゃなくてニュージグザグだったぞ・㋙注）。僕はここに足を踏み入れた瞬間「おひょー！かましてるやーん（やってくれる）」と言いながら腰をスリップストリームに入って抜かし「親さえ許せば僕は天理高校に転入する、かなぁ!?」とマジで考えてしもた。

（中略）

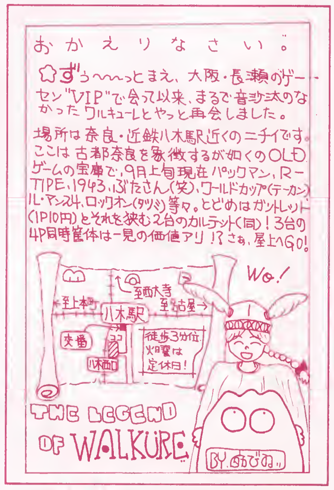
あと、「これはっ！」と言わ



手前のコンパネ部分に注目！レバーではなくボタンでコントロールするのだ。



（大阪府・三浦真稔君）●マーカムとは…。サン電子の古き横シューだ。



（奈良県・鷹城あかびゐ君）●ロックオンは希少価値。パックマンもいいぞお。

しめられたのが、ドンキーコング、ドラゴンバスター、イーアルカンフー、タイムパイロット、TANK、忍者くん阿修羅の章、ASO、チャンピオンベースボール、ザ・ビッグプロレスリング、ファンタジーゾーン、ギャプラス、ハイパーオリンピック、バルトリック、プラスアルファのジャレコ勢。もはやウルウルモンです。あと、東亜シューとダブドラ、グラIIIなどありました。一番新しいゲームがR－TYPE IIだったりして。僕はずっとハイパーオリンピックをやりまくりでした。

（中略）

あと、田原本のフジボウルというボウリング場に、おそらく奈良ではここにしかないと思われるナイトストライカーがあり、めぼしいところとしてパワードリフト、ビッグラン、G・LOC、スーパーハングオン、スペースハリアーなどが全部ムービング筐体、ホットロッドの4P同時筐体がありました。

（奈良県・たかきひとし君）●長編のレポートをどうもありがとう。しかし、スペースインベーダーのアップライト＋砲台移動がボタンのバージョンはかなりキテる。7年どころか10年以上時間が止まってる!!

写真付きはたいへんうれしいのでカメラを持っている人はよろしく。

ちなみに、画面をきれいに撮りたいときは、ストロボをたかないほうがきれいに撮れます。写ルンですでもかなりいけます（画面がブレるのはしょうがない）。

このゲームを探してください

前回お願いしたストリートファイター・アップライト版（千葉県・ろきてうゆりさんのお願い）ですが、はがきのほかに、茨城県・おおだゆきひろくんが、茨城県鹿島町の「コーキ」という店の2Fのゲームコーナー（メンテ良）にあると情報がありました。鹿島町の役場前というバス停の前にあるそうです。

また、神奈川県・ランボル牛乳君から、相鉄線横浜駅から徒歩3分の「セブンアイランド」にあるとの情報がありました。ヨドバシカメラ西口店の裏にあるそうです（メンテ具合は不明）。

皆さんどうもありがとう。何か記念品を送ります。

求むXXミッション

レゲーの魂独立おめでとうございます。ところで、ぜひ探してほしいゲームがあります。

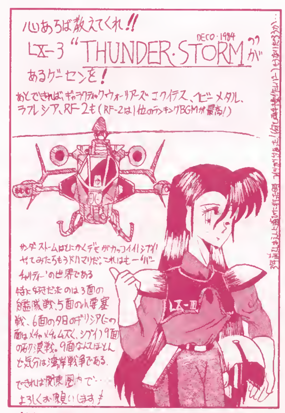
○スターフォース
○ロストワールド
○XXミッション

この3つです。やはり都内にはもう…？

（東京都・G君）

●スターフォースは、私の地元の東村山に、ロストワールドは新宿のスポーツランド（東口のカニ道楽の前）にニューバージョンだけどあります。

やはりXXミッションが一番みつかりにくいと思うので都内の方よろしく。

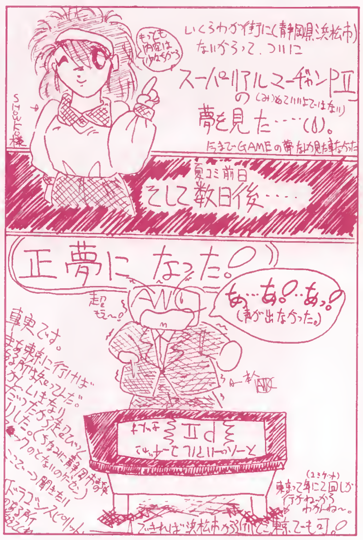


（埼玉県・LED君）●サンダーストームはレーザーディスクの調子も関係するので、そのあたりのこともいっしょに関東圏内の方よろしく。

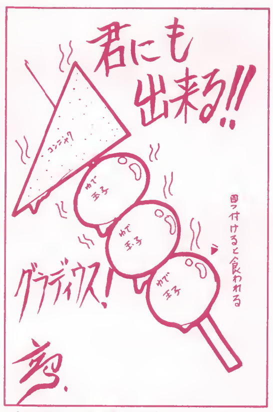
イラストコーナー



（京都府・五条－Y君）●ドラキュラハンターははまろうにも地元になかったので1回しかプレイしてないのである。



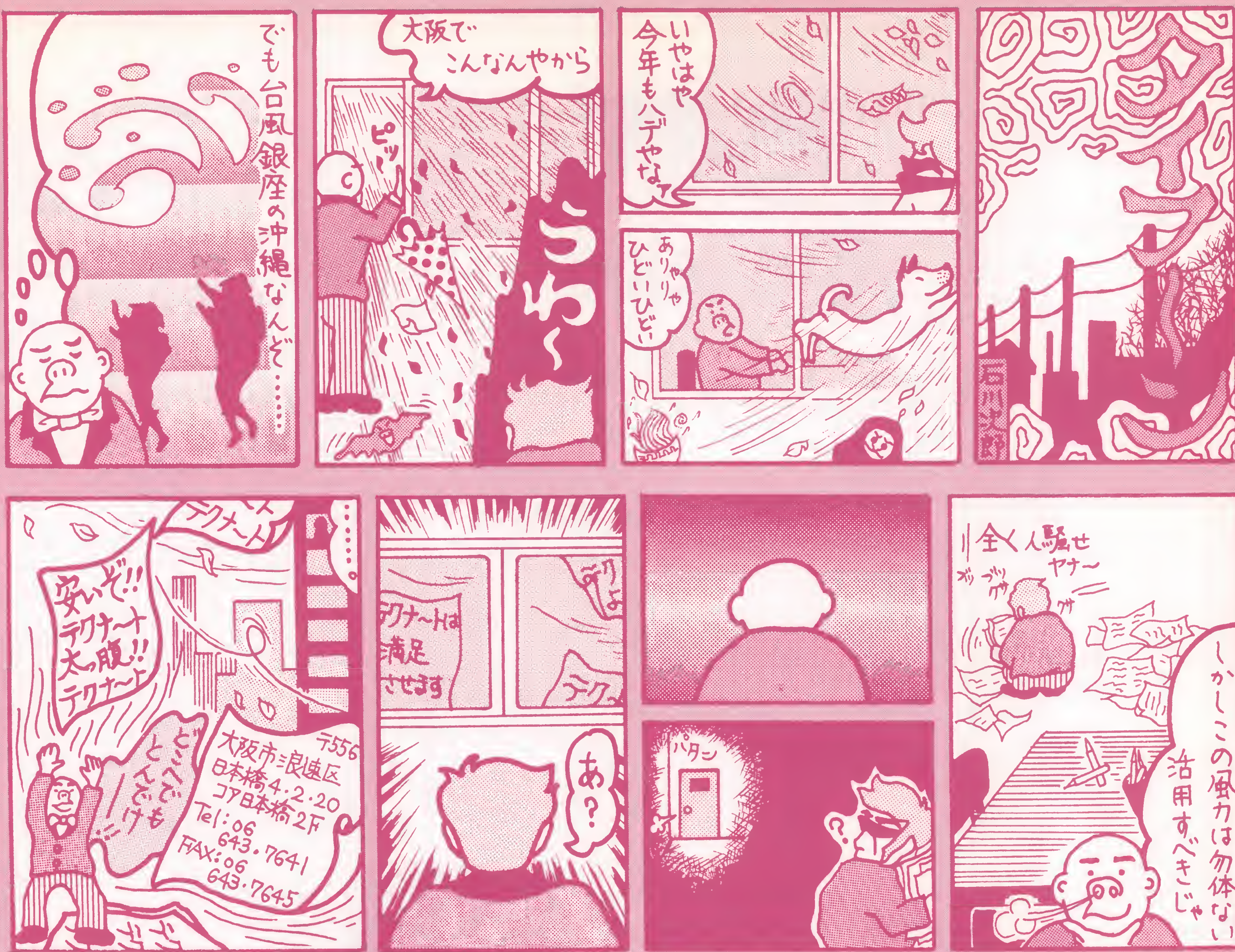
（静岡県・ANCはPII命！君）●どういう夢だか報告しなさい!!←地走蟲兵衛の声。



（大阪府・暁朧！君）●うーん、おでんの季節もそろそろだねえ。みんなもチャレンジ!!



（大阪府・どらごんちゃん君）●久々にやったら操作がうまくできずにヘビ女に負けた!!ちょっと悲しい（昔はクリアできた）。



でも台風銀座の沖縄なんぞ……
大阪でこんなんやから
ピッ
うわ〜
いやはや今年もハデやなァ
ありゃりゃひどいひどい
テクナート
安いぞ!! テクナート太っ腹!! テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4・2・20 コア日本橋2F Tel:06 643・7641 FAX:06 643・7645
テクナートは満足させます
あ?
パタン
全く人騒せヤナー
しかしこの風力は勿体ない 活用すべきじゃ

DOHJIN
コーナー
担当：APAPA

ちょっとみんな、今月は手元に40冊も同人誌があるぞ。コメントを短めにしても、載せられるのは10冊。没になっても恨まないでね。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選択時に不利になります。
①本のタイトル
②発行者（団体）名と連絡先
③送料込みでの通販の値段および送金方法
④何月号に掲載を希望するか（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。11月20日までに届いたものは2月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

値段は送料込みです。

クロレラがある

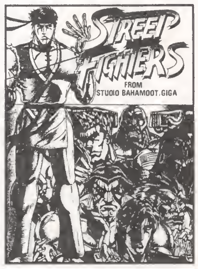


スキップは右足からご一行発行、B5判40頁コピー。「ストIIのイラスト本です。本を作ったのは二度ほどしかないので力不足でしゅが、気合でカバーさ」

掘り下げはちょっち甘いけど、それなりの個性と、実力があり。愛が感じられる本。

通販は300円の無記名小為替＋175円切手で。（〒953 新潟県西蒲原郡巻町仁箇1527－7 日輪法水）

ZAMBAQUOUS-VI STREET FIGHTERS



St. BAHAMOOT GIGA発行、A5判76頁オフ。「ストIIの好きな方は老若男女を問わず買ってくださいな昇龍拳～!!」

えーと、まあ、表紙を見て買ってください。悪くないよ。

通販は800円の無記名小為替＋62円切手＋宛名カードにて。（〒531 大阪市北区本庄東2－10－4 東二ハイツ503号 田辺方 St. BAHAMOOT GIGA）

G-SCAN SPECIAL



G－SCAN CORP.発行、B5判40頁オフ。「G－SCAN創立記念第一号です。男性がいっさい出てこないゲームギャル本です」

いやみのない絵柄が魅力。シリアとシルフィのマンガはいい味出してる。オチが好き。

通販は600円の無記名小為替にて。（〒253 神奈川県茅ケ崎市柳島海岸5－4 佐藤隆司方「G－SCAN」係）

VALHALLA



BLESBOK発行、A5判36頁オフ。「BLESBOK初の同人誌です。ワルキューレ中心、バーニングフォースちょっとのキャラ本です」

コママンガ&イラスト本。食い足りない部分が多いが、将来性に期待。

通販は500円の無記名小為替で。（〒321 栃木県宇都宮市竹林町272－3 澤田方「BLESBOK」）

熱血狂界宣言



一日ローマ法王社発行、A5判52頁オフ。「終始一貫肉弾おバカ路線＋しるひぃ。紳士淑女は買うしかねーなこりゃー」

掲載したのは、希望により裏表紙。内容はギャグ寄りの、カプコンオンリーマンガ。

通販は500円の無記名小為替にて。（〒630－01 高山郵便局止め 副島方「本」係）

春風麗華



スタジオきゃらうん発行、B5判48頁オフ、表紙2色。「春麗本、きゃらうんが作るとこうなります」

内容は18禁のマンガ&小説。通販は600円の無記名小為替＋宛名カードで。（〒136 東京都江東区大島3－1－15－701 村上雅貴）

Gameration Vol.2



UCC発行、A5判135頁オフ、表紙4色。「内容はちょっとサルですが、全部売れても大赤字。買っていただければうれしいです」

シリアスからギャグまで、バラエティ豊かなマンガ誌。ギャグ、ナンセンス色濃し。

通販は700円の無記名小為替にて。（〒151 東京都渋谷区本町6－23－6 斉藤荘102 大野正樹）

WIZARDRY BOOK ピュア・ダイアモンド

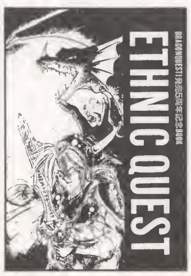


上々颱風発行、B6判20頁オフ。「ウィザードリィIII（FC版）の好きな人にたくさん読んでもらいたいです」

ウィズのワンシーン漫画2本とキャラ紹介で構成。値段を考えれば、ファンは買い。

通販は300円の無記名小為替で。（〒350 埼玉県川越市富士見町3－2 川越女子学生会館505号 広岡知里）

ETHNIC QUEST



悪い子ちゃん同盟（旧龍王訪査友の会）発行、A5判156頁オフ、フルカラーカバー付き。「ゲスト27名＋スタッフ3名のリッチな（笑）本です。気合入れたんでよろしくー」

DQIの本。DQIは操作性悪いけど、II III IVより良い部分もたくさんあるよね。

通販は800円の無記名小為替＋260円分の切手＋宛名カードで。（〒464 名古屋市千種区園山町2－3－1 園山スリーハウスC－102 近藤清美）

'90 DRAGON

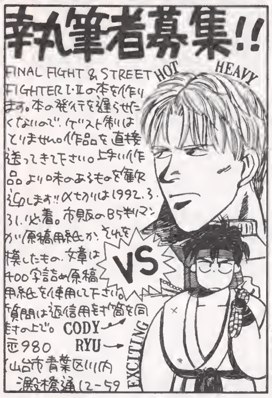


DRAGONの語り部発行、A5判144頁オフ、表紙フルカラー。「DQIVとアニメのDQ本です。ゲスト様のおかげでパワフルな本になりました」

歌い文句に偽りなし、といったところです、はい。通販は800円の無記名小為替＋210円切手＋宛名カードで。（〒470-01 愛知県愛知郡日進町米野木三ヶ峰4-277 小牧瑞穂）

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、１カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。





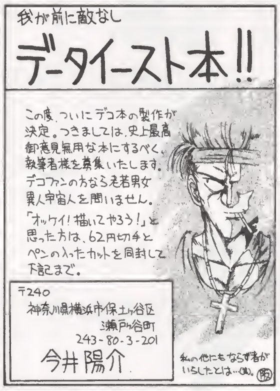
















アミパラsigma通信

遊びごころで、ソフト&ハード

Ami Para アミパラ

ゲーメスト版

岡田麻里菜



坂本和恵



アミューズメント編

パラダイス編

今月のメダルゲーム

MEDAL GAME

ポーカーゲーム

その機種の多さで、シングルメダルゲームの人気を一身に集めているのが、ポーカーゲーム。GFのエアコンをフル稼働させるほど、熱くしてくれる。ではここで、タイプ別に機種を紹介しよう。まず「ジョーカータイプ」。オールマイティーに使えるジョーカー入りマシンだ。次に「変形ジョーカータイプ」。こちらは、7とか2をオールマイティーにした、一味違ったオールマイティーカード入りマシン。さらにさらに、メダルの追加投入で2度引きができる「エキストラドロータイプ」。最後に、カードチェンジはできないが、高配当が狙える一発勝負の「ワンチャンスタイプ」。さあ、どのマシンで行くかは、キミ次第だ!!



ゲームファンタジアのゲームベスト10

GAME BEST 10

(アーケード機対象)

9月

1.	UFOキャッチャー	(セガ)	→
2.	ファイナルラップ2	(ナムコ)	→
3.	ゴーリーゴースト	(ナムコ)	初
4.	ラッドラリー	(セガ)	↓
5.	D.D.クルー	(セガ)	初
6.	アクロバットミッション	(UPL)	↑
7.	レーシングビート	(タイトー)	↓
8.	クイズクエスト	(タイトー)	↓
9.	クライムファイターズ	(コナミ)	初
10.	ザ・シンプソンズ	(コナミ)	初

娯楽天国 アミューズメント・パラダイス

(毎週日曜日深夜24:02～25:00 ラジオ日本1422khz)

遊び情報満載!ゲームファンタジアがラジオになった!!

お楽しみ情報

その① アミパラ・ファンは京都、福井、福島にもいる!?深夜は電波が遠くまで飛ぶのでラジオ日本は関東のみと諦めず1422KHzアミパラキャッチにトライしよう!

その② おなじみアミパラ試写会。今回は、この夏全米大ヒット作、チャーリーシーン主演の「ホット・ショット」。11月28日(木)午後6時開場 6時半開演で場所は虎の門・日消ホール。ご希望の方はアミパラかアミパラ通信で応募して下さい。

その③ "Miss DJ"ファンクラブ、スタート!!

アミパラパーソナリティの麻里菜&和恵も出演しているGF渋谷のDJブース"Miss DJ"のファンクラブがスタートしました。隔月ごとのファンの集いやアミパラ試写会ご招待など、特典がいっぱい。入会希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業を書いて、アミパラ通信編集部まで送って下さい。折り返し、入会案内をお送りします。



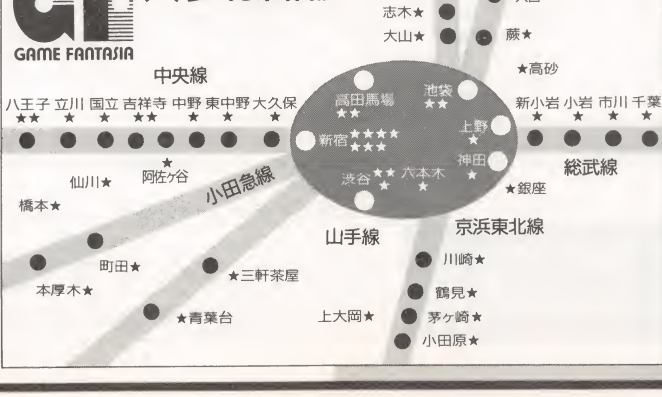
「アミューズメント・パラダイス」メイン・パーソナリティー 怪物ランドの郷田ほづみ

あちらこちらで、たのしい興奮。ゲームファンタジア

◆GFミラノ◆GFミラノボウル◆GF新宿◆GFイズミ◆GFシオン◆GF新宿中央口◆GF渋谷◆GF十戒◆GFチャーリーズ◆GF池袋◆GFサンシャイン◆GF高田馬場◆GFワセダ◆GF大山◆GF三軒茶屋◆GF六本木◆GFポニー◆GF神田◆GFパルク◆GF新小岩◆GF小岩◆GF高砂◆GF大久保◆GF東中野◆GF中野◆GF阿佐ケ谷◆GF吉祥寺◆GFサンロード◆GF国立◆GF立川◆GF八王子◆GFバットマン◆GF町田◆GF仙川◆GF川崎◆GF鶴見◆GF上大岡◆GF青葉台◆GF橋本◆GF厚木◆GF茅ヶ崎◆GF小田原◆GF蕨◆GF大宮◆GF志木◆GF川越◆GF市川◆GF千葉●姉妹店:ゲーム&ゲームラベール

アミパラ通信は、ゲームファンタジアで毎月無料配布しております。

GF GAME FANTASIA 只今49店舗



★アミパラ遊び情報 TELサービス、スタート

03-3486-4251

まだダレも知らない最新のゲーム&遊び情報を、郷田さん、麻里菜ちゃん、和恵ちゃんの声でお届けするTELサービスがスタートしました。内容も月に2回更新。遊びたい時に、デートの前に、退屈しのぎに、どんどん利用してください。

株式会社シグマ
〒150 東京都渋谷区渋谷1-17-1
TEL03-3486-2851(代)

続・続・驚異現象

ULTRA 421

構成
やまかわ悠理

１カ月遅れだとネタが古くなるのがつらい。ということで、サンダークロスⅡ関係は攻略法を見てください（オプション技・安地など）。

今月のメニュー

びっくらめーしょん/355

ストリートファイターⅡ
●イライザ未出現技

ケンを使用してベガの２本目を取るときタイムオーバーに持ちこむ。そのとき、ケンが倒れている状態で勝ちになると（No.320参照）イライザが出現しなくなる。

（東京都・Ⓟケ・ロ君）

㊙増刊でもガイルでできることはわかっていたが、これでケンでもできることが確認できた。ただ、海外バージョンで確認とのこと。中級！



（大阪府・ⓅB、C平気君）●ケンだと足がひっこむのが早いのでできません。

びっくらめーしょん/356

ストリートファイターⅡ
●ブランカはめ・その1

はがき②参照

㊙うまくはまればいいのだが、のび～るパンチや大足払いで返されることが多い。初級（レベル１）。

びっくらめーしょん/357

ストリートファイターⅡ
●ブランカはめ・その2

リュウで、コンピューターのブランカの目の前で大パンチを出すと、ローリングアタックが当たって大ダメージを与えることができる。

（茨城県・足立真一君）

㊙これはその１とほぼ同じ。やはり返し技をくらうことが多い。そして、ケンではできない。初級（レベル２）。

びっくらめーしょん/358

ストリートファイターⅡ
●ブランカはめ・その3

リュウ・ケンで対ブランカのとき、ブランカの目の前で中パンチを出すと同時に昇龍拳を出すと、ローリングアタックの場合は、カウンターの1000点昇龍拳、のび～るパンチにも1000点昇龍拳が入る。

（東京都・ケンとガイルに鞍替え・GOT君）

㊙ブランカとの間合いはやや遠めのほうがよい。目の前だと失敗しやすいぞ。中級（レベル３）。

びっくらめーしょん/359

デスブレイド
●爆笑技2題

氷の面で左右どちらかにダッシュし、走りだしたらすかさず反対側にレバーを入れると徐々に減速していき、そのうちレバーを入れた方向に走るようになる。

これを利用して、①減速中にボタンを押すと、ダッシュ技を後ろに飛びながら出す、②自分が止まる瞬間にボタンを押すと、その場で動かずにダッシュ技を出すことができる。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）

㊙ワーウルフの大技ボタンで出る〝サイコクラッシャーもどき〟がおすすめだそうです（いつも投稿ありがとう）。中級だ。

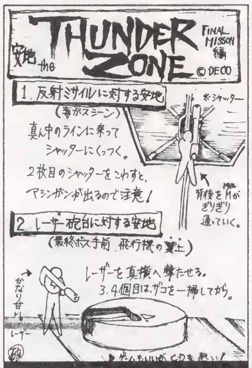
びっくらめーしょん/360

ザ・キングオブ・ドラゴンズ
●ムーンウォーク技

ジャンプボタンを押したまま後ろに歩くとムーンウォークする。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）

㊙いつでもどこでもできるのがいい。けど、ほとんど役にたたない!?初級。



（岐阜県・Ⓟ「会ちょ、まだですか？」破朧印君）●これで最終面も少しは楽になるかな？

びっくらめーしょん/361

サンダーゾーン
●最終面・安地2題

はがき③参照

㊙完全な安地ではないけど少しは役に立つはず。中級!!

びっくらめーしょん/362

ニューUFOキャッチャー
●意味なし技

①のボタンを左右同時に押すと１Ｐ側のクレジット表示が、②のボタンを左右同時に押すと２Ｐ側のクレジット表示が０～９と繰り返し変化していく。

（静岡県・木下世志実君、東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）

㊙たまにはプライズもいいかなっと。けど、UFOキャッチャーには超強力な技が…（ほとんど犯罪に近いので、封印）。初級の上。

びっくらめーしょん/363

クライムファイターズ2
●ハマリ技

はがき①参照

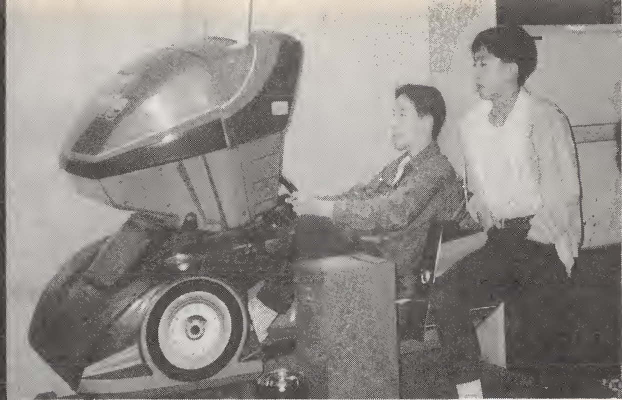
㊙２Ｐでないとまず無理。これをするとゲームオーバーまで何もできなくなるが超爆笑技なので一度はためす価値あり。同様のレポートが愛知県のⓅSEGE & CAT君からもあり。中級！



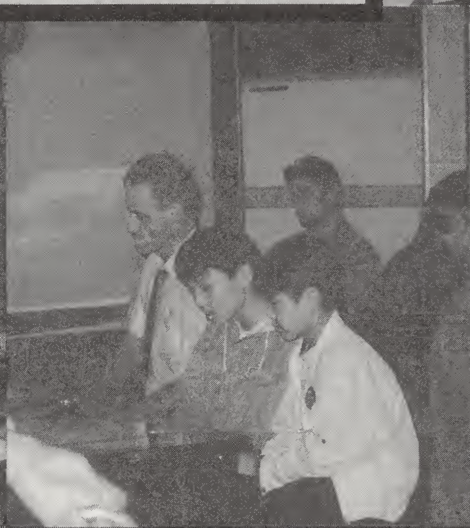
（愛知県・Ⓟしーあーる©モデファイ君）●はがきの採用率は、はがきの出来よりも、ネタが強力なものが最優先されます（念のため）。このネタはかなり強力!!

ミッキー

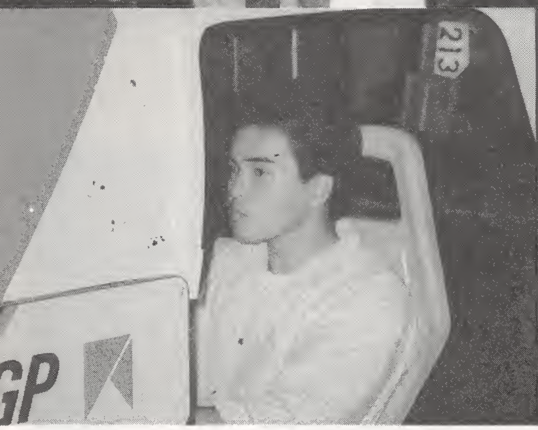
かしのゲームもあったりするのだ。













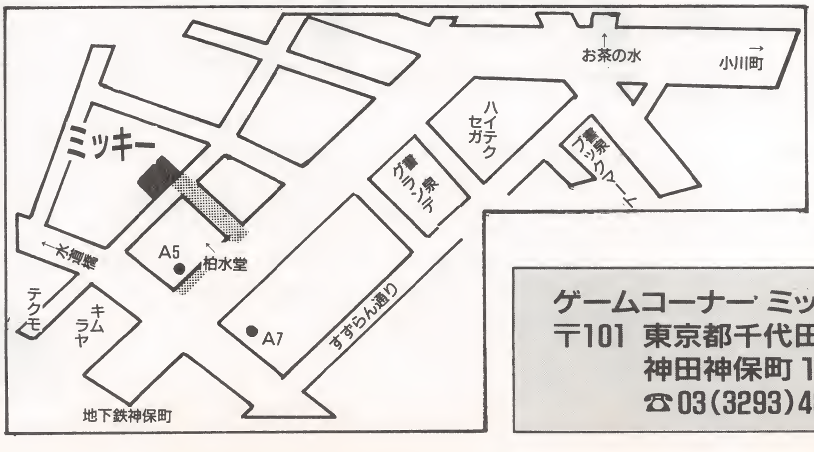
▼キャラコンでおなじみの斉藤さん。来店ありがとう。



★このコーナーに写りたい人11月1日PM4時にミッキーへ集合。

いるかが行くので声をかけてね。

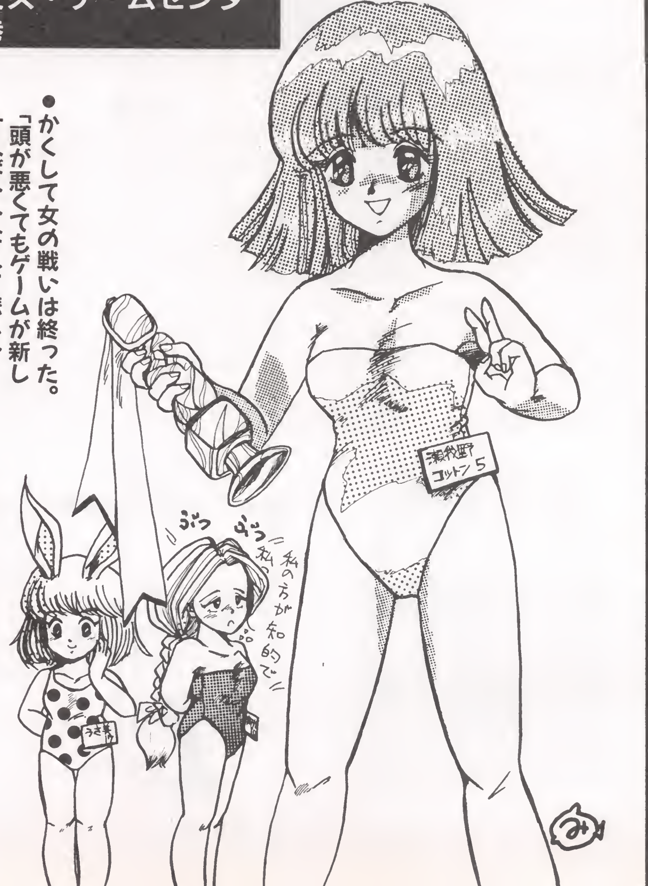
地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、
お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。



ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町１－16
☎03(3293)4852



ミス・ゲームセンター 2の巻



●かくして女の戦いは終った。「頭が悪くてもゲームが新しければいいなんて悲しい」とは割不売子の弁であるが、とりあえず来年も続けられるのかどうか私は不安だ。

●「ミキ丸一家2周目」連載19回



★ミスゲーセン結果発表
今月は…な、なんとコンテスト応募者全員合格！なにしろ応募者総数8人なんだもの。いつものキャラコンの半数以下っていうのは、なんでかなあ？
完全合格⑤—⑩—⑰★㊙写付
●大阪府—WATS君
合格★テレカのみ
●新潟県—吉田君
●静岡県—日吉君
●静岡県—鈴木君
●東京都—星空エミーさん
●長野県—ともひー君
●栃木県—やまもと君
●香川県—HELIOS君
●HELIOS君★結果はいかに？

今月の課題

●10月号でキャラコンのアドバイスをしたら大反響。「早く普通のキャラコンをやれー」ていうんで、今月は年末の風景と題して通行人の募集！栃木の山本君、愛知の春丸君は来月載せるね。ブレードランナー風になりそう。

タマのミキ丸—キャラクターコンテスト

楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか？毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

要領 住所、氏名、年齢をかいて右頁のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表 面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望（Ⓐか Ⓑ）を書いてね。

締切 毎月20日、今月は10月20日
Ⓐはミキ丸キーホルダー
Ⓑは㊙ゲームテレカ
テレカは毎月内容が変わるよ。

おまたせ!!8倍お得な ミキ丸COMIC登場

ナゾにつつまれていたミキ丸の幼少時代が、ついにマンガ化された。本誌キャラコンの為にフォロー設定も、たくさんでてるぞ。
これさえ見ればⒶⒷ賞は君のもの。

●旬刊ライテスト—企業機関誌—特集ミキ丸ストーリー他。
BJ版　12月末発売予定
●ミキ丸ストーリー以外は、皆おなじみの藤原ひさし、雑君保プ、APAPA、みきりん等々のメンバーがオリジナル作品に挑戦！豪華ゲストも登場するぞ。
欲しい人は62円切手同封の上、
〒222 神奈川県横浜港北区
小机町2600—22
㈲ミルコンズⓌ係まで。
●折り返し安と予約申込書を送送るぞ。新声社の本ではないし、同人誌でもないので一般書店には出廻らないので注意してね。なるべく11月中に必着。

スト II 対戦大会!

とき:11月17日(日) 正午〜(11時集合)
ところ:茨木タウンスポット　参加費:400円

掛け無用のハマリワザ

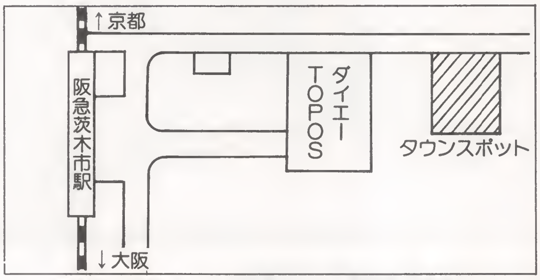
上位者には豪華賞品。参加賞もいろいろ用意しています。
参加申込み:075-595-1136(坂倉まで) 定員になりしだいシメキリ。

基板などの出張販売もあるっス!!

協賛
ホットポケットタウンスポット
(株)ファミリーフーズ大同門
(株)カプコン

もうすぐ冬か
うちでゆっくりGAMEでも…

今月の目玉
テトリス(B込) ¥20,000



阪急茨木市駅より徒歩4分　茨木市中津町4-3
タウンスポットプレイランド　TEL0726-36-5900

セガ
クラックダウン………¥43,000
スーパーマスターズ…¥45,000
ボナンザブラザーズ…¥43,000
フラッシュポイント…¥25,000

テクモ
S.T.G.………………¥50,000
雷牙…………………¥50,000

コナミ
A-JAX………………¥30,000
グラディウスIII………¥38,000
サンダークロス2……¥90,000
出たな!!ツインビー…¥80,000
トライゴン……………¥59,000

カプコン
1941…………………¥95,000
戦場の狼II…………¥100,000
サイドアームス………¥12,000
ファイナルファイト ¥105,000
マジックソード……¥100,000
U.S.ネイビー……¥105,000
ラストデュエル………¥10,000

タイトー
ギャルズパニック……¥50,000
サンダーフォックス…¥60,000
ヴォルフィード………¥30,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!(サブ)
……………………¥25,000

データイースト
ジョー&マック………¥50,000
ダーウィン4078………¥10,000
チャイナタウン………¥45,000
ロボコップ……………¥18,000
ロボコップ2…………¥45,000

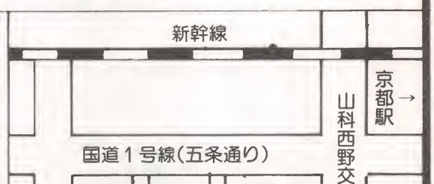
アイレム
R-TYPE II…………¥33,000
イメージファイト……¥28,000
Xマルチプライ………¥28,000
ガンフォース…………¥80,000
ドラゴンブリード……¥28,000

その他
アウトゾーン…………¥55,000
ゼロウィング…………¥22,000
ヴィマナ………………¥70,000
EDF…………………¥45,000
ファンタズム…………¥58,000
ロッドランド…………¥28,000
エアバスター…………¥40,000
スカイスマッシャー…¥40,000
ダークミスト…………¥12,000
ウルトラマン…………¥75,000
アクロバットミッション …¥90,000

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先:京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00〜PM7:00
毎週日曜定休日

ゲーム開発スタッフ募集中!







ピンポン♪ DISC BOXのお時間がやってまいりました。
今月はいよいよ戦国伝承／クロスソードがリリースされます。みんな聴いてね。
ほかにもストリートファイターⅡのフルアレンジアルバムなど、なかなか強力なラインナップが登場します。そろそろ寒くなるのでコタツに入りながらおいしい紅茶を飲む、部屋にはVGMが流れて…なんてムードありますね。

戦国伝承／クロスソード
アルファ電子／SNK

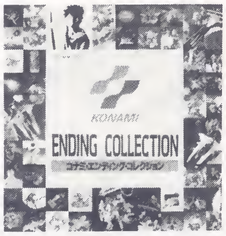


1991年11月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
G.S.M.1500シリーズ
CD:PCCB-00076
¥1500（税込み）
収録時間52分01秒

〈戦国伝承〉1.序章 2.乱拍子 3.腹心爪牙 4.一節切 5.夢幻能壱 6.曼陀羅 7.般若 8.色欲界 9.戦太鼓 10.夢幻能弐 11.現世 12.太刀風 13.出陣の儀 14.廃虚 15.邪鬼の舞 16.鬼の化 17.新鬼 18.冥土 19.血盆 20.大城 21.陰魂 22.刃 23.一上一下 24.昇天 25.死天 26.鬼神 27.阿修羅神 28.崩御 29.終章 30.完 〈クロスソード〉1.オープニングデモ 2.ステージスタート 3.ステージセレクト 4.戦闘 5.中 BOSS 6.クリア 7.商人 8.道標 9.城内 DEMO 10.老戦士 11.塔 DEMO 12.塔戦い…etc.

期待も大きくついに華々しくデビュー、クロスソード／戦国伝承のカップリングです。
両方とも渋めな感じ。特に戦国伝承は和風色が強く押し出されていて、たとえるなら能とかの雰囲気があるように聴こえました。使う楽器を和楽器にして和風な味を出す、というのが一般的ですが、ここまで極まった感じのものはめずらしいです。
もともと私は～～風（中国とか）の音楽は好きなので、すんなり聴けました。
クロスソードも厚みのある音で印象的。よろしくね。

コナミ・エンディング
コレクション



1991年10月21日発売
キングレコード
CD:KICA-1046
¥3600（税込み） 2枚組

1.グラディウスⅢ(AC)2.グラディウスⅡ(AC)3.ラグランジュポイント(AC)4.魍魎戦記摩陀羅(FC)5.パロディウスだ！(AC)6.悪魔城伝説(FC)7.出たな!!ツインビー(AC)8.トライゴン(AC)9.沙羅曼陀(AC)10.悪魔城ドラキュラ(FC)11.スナッチャー(MSX)12.サンダークロス(AC)13.グラディウス2(MSX)14.グラディウスⅢ(SFC)15.がんばれゴエモン外伝(FC)16. A-JAX(AC)17.グラディウスⅢ(FC)18.スペースマンボウ(MSX)19.がんばれゴエモン2(FC)20.ワイワイワールド2(FC)21.コナミワイワイワールド(FC)22.愛戦士ニコル(FC)23.エキサイティングサッカー(FC)…etc.

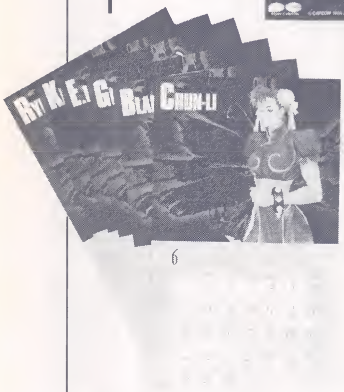
コナミ・エンディングコレクションです。
アーケード・FC・MSX etc…、コナミゲームのエンディングの集大成ともいえるこのアルバム、いやはや企画にびっくりしました。
最初に思ったのがコナミってたくさんゲーム出してるんだなー、ってこと。この曲数ってすごい。
さて、曲は人気投票の結果順に入ってるんですが、グラディウス系が強いですね。でも私はスナッチャーが好きなんです。ACゲームしかやらない人にもおすすめだよ。

早耳 BOX

ストリートファイターII イメージアルバム／アルファライラ



初回特典
特製ブックケース
1992年特製カレンダー



11月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00075 ¥2500(税込み)

みんな耳をダンボにして聞いてくださいね、早耳BOXです。今回も耳よりな情報をお伝えしちゃいます。

さて、大人気のストリートファイターIIのイメージアルバムが出ます。気になる内容のほうは、各キャラのテーマ曲のアレンジが中心。初回のみ特製カレンダーがつくんですよ。楽しみだね。

人気のビデオのほうも、LDになって11月21日に再登場。そして、12月21日には、なんとストII NEWビデオが発売予定です!!こちらは、好プレー・珍プレー・対戦などが中心の場外乱闘編!!しかも、**ゲーメスト編集部の全面協力で製作進行中なのです。期待してお待ちくださいね。**

CDクエストコーナー



VGMファンのみんなはどんなふうに買うCDを選んでるのかな?

多分、ゲームプレイ中に聴いて気に入ったから…という人が一番多いと思う。確かに人気のあるゲーム、話題のゲームというのはCDも人気あるものね。

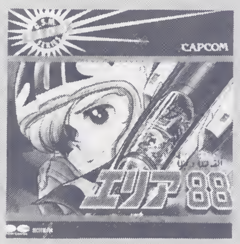
ところがこのパターンだとプレイしないゲームのVGMはなかなか聴く機会がなくなってしまう。あんまりゲームセンターに出回らなくてもVGMが素敵なゲームはたくさんあるもの。聴きのがしちゃもったいないよね。

そこで、このD-SC BOXやTOP10、瓦版などを参考に果敢に見知らぬゲームのVGMにも挑戦してほしいのであります。

実際VGMがよかったからプレイし始めるというパターンもあるし、お友達と情報交換も盛んになるよね。

私もナイトストライカーやエリア88は曲を聴いて始めました。シューティングは苦手だったのだけれどもね。

みんなもいろんなVGMを聴いてみてほしいなぁ。



ゲームランダムインフォメーション

（コンパクトになって登場）

ゲーム企画大募集 たくさんの応募ありがとう！

当初、7月31日締切予定だったんだけど、締切を一カ月伸ばしたおかげで、気合の入った企画が山のようにとどいたぞ。送ってくれたみんな、どうもありがとう！

というわけで、作品数は実に200作以上。なんと海外からの応募もあったほどだ。どれもこれも作った人の熱い思いが込められていて、非常に細かい設定まで考えてくる人が、とっても多かったぞ。

さて、最優秀賞の作品は…といいたいところだが、これにはカプコンの方々と厳正な審査をした上で、'92年1月末発売号で発表の予定。なんといっても最優秀賞の作品は本当にゲームになっちゃうんだから、審査もおのずと慎重になってくるというもの。

実際この難関を突破するには、「こんなゲームがあればなぁ」とか、軽い思い入れだけじゃなんともしがたい厚い壁が何枚も待ち受けているんだ。さて、誰のどんな作品が最優秀賞の栄冠に輝くか、みんな楽しみにしててね。



柴田ビルのだだっ広いフロアをうめつくす企画書の山！

伝えておきたいことがある！ 僕にもライナーノーツを書ける日がきた

知っていて損はないことをひとつだけ教えよう。それはだな、サイトロンのGSM1500シリーズのことなのだ。ファンが選んだ1500名盤シリーズが登場したことはもう知っているね（第一弾は10／21に発売された『ニンジャウォーリアーズ／タイトーZUNTATA』だ！）。この名盤シリーズが今後発売するゲームタイトルを募集するというワケなのだ!!

応募要項は、出してもらいたいゲームタイトル・理由・ゲームの思い出などを200字くらいでハガキ、封書、もしくは名盤シリーズのアンケートハガキで送るべし！（住所・氏名・電話番号を忘れずに）

そ、そして…

実は伝えておきたい話はここからなのだ。大きな声ではいえないが、君たちのハガキが1500名盤シリーズの解説に使われるかもしれないのだ！（ペンネームを書いたほうがいいかもしれない）さらに名盤シリーズ第一弾発売記念として抽選で10名にポータブルCDプレイヤーも当たってしまうのだ！さあて、やるしか！

応募先
〒102
東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン　映像制作本部　マルチ工房　サイトロンレーベル
「1500名盤シリーズ出してもらいたいぜ！」係

グッドなフォトを求む！

悩めるゲーメスト編集部員は誌面をニギニギしく、美しく彩る、写真・イラストをがんじがらめの毎日をかいくぐって探しているのです。イラストのほうは、アイランドのおかげでグレイトなものがバリバリ送られてくるのですが、写真のほうが…。ウィ～ス。そこで読者のみなさん、頼んます！というワケなのです。

美しいものから、狂っているものまで何でも送ってください。センスあふれる優秀作はゲーメスト誌上にバンバン掲載されるぞ！まぬけ写真・エッチ関係も当然歓迎!!宛先はゲーメスト編集部内「この写真はイカしてる。以上。係」まで。

ゲーム基板価格リスト

[KONAMI]
A-JAX ¥ 39000
エイリアンズ ¥ 60000
エスケープキッズ ¥ 89000
㊕キューブリック ¥ 20000
クォース ¥ 30000
クライムファイター(2P) ¥ 70000
クレイジーコップ ¥ 15000
グラディウスII ¥ 48000
グラディウスIII ¥ 43000
サプライズアタック ¥ 25000
サラマンダ ¥ 30000
サンダークロス ¥ 45000
サンダークロス2 ¥ 89000
スーパーコントラ ¥ 40000
T.M.N.T. ¥ 97000
トライゴン ¥ 65000
パロディウスだ！ ¥ 83000
㊕パンクショット ¥ 54000
ライフフォース ¥ 30000
ローラーゲームズ ¥ 50000
出たな!!ツインビー ¥ 80000

[NAMCO]
KLAX ¥ 5000
オーダイン(SYS-2) ¥130000
スプラッターハウス(SYS-1) ¥ 75000
倉庫番 ¥ 45000
㊕デンジャラスシード(SYS-11) ¥ 50000
ドラゴンセイバー(SYS-2) ¥130000
バーニングフォース(SYS-2) ¥110000
フェリオス(SYS-2) ¥120000
マーベルランド(SYS-2) ¥120000
㊕ランパート ¥ 17000
㊕ローリングサンダー2(SYS-2) ¥110000
ワールドスタジアム(89,90) ¥ 44000
源平討魔伝 ¥ 30000

[CAPCOM]
U.S.ネイビー(CP SYS) ¥140000
アタックス ¥ 20000
ウィロー(CP SYS) ¥120000
エリア88(CP SYS) ¥100000
サオドアームズ ¥ 15000
ストライダー飛竜(CP SYS) ¥140000
ストリートファイターII(CP SYS) ¥238000
戦場の狼 ¥ 8000
チキチキボーイ(CP SYS) ¥130000
虎への道 ¥ 20000
ファイナルファイト(CP SYS) ¥140000
マジックソード(CP SYS) ¥135000
大魔界村(CP SYS) ¥110000
ハテナ?の大冒険 ¥ 15000

[TAITO]
インセクターX ¥ 15000
ガンフロンティア(F2 SYS) ¥110000
キック&ラン ¥ 5000
タツジン ¥ 47000
ダブルドラゴン2 ¥ 34000
熱血高校ドッジボール部 ¥ 8000
パラメデス ¥ 10000
フリップル ¥ 10000
ヘビーユニット ¥ 10000
メイズオブフロット ¥ 10000
ラスタンサーガ2 ¥ 20000
ルナーク ¥120000
レインボーアイランド ¥ 33000

[SEGA]
M.V.P. ¥ 45000
エイリアンストーム(SYS18) ¥ 50000
オーライル(SYS16B) ¥ 40000
コットン ¥ 60000
コラムスII ¥ 40000
ゴールデンアックス(SYS16) ¥ 49000
サンダーフォースAC ¥ 23000
フラッシュポイント ¥ 30000
ブロクシード ¥ 40000
ムーンウォーカー ¥ 54000
㊕琉球 ¥ 28000

[IREM]
エアデュアル ¥ 60000
Xマルチプライ ¥ 34000
イメージファイト ¥ 34000
大工の源さん ¥ 50000
R-TYPE ¥ 23000
R-TYPE2 ¥ 35000
剣豪 ¥ 60000
ドラゴンブリード ¥ 34000
ガンフォース ¥ 88000
Mr.ヘリの大冒険 ¥ 37000

[DATA EAST]
スーパーバーガータイム ¥ 35000
スタジアムヒーロー ¥ 8000
トリオザパンチ ¥ 20000
ファイティングファンタジー ¥ 35000
ロボコップ ¥ 33000
クルードバスター ¥ 58000

[SNK]
ギャングウォーズ ¥ 40000
ゲバラ ¥ 28000
スカイソルジャー ¥ 30000
ストリートスマート ¥ 40000
原始島 ¥ 28000
脱獄 ¥ 20000

[TECMO]
ガンディーラ ¥ 15000
忍者龍剣伝 ¥ 33000
雷牙 ¥ 60000

[その他]
USムスタング ¥ 35000
オメガファイター ¥ 18000
ゴモラ ¥ 38000
タスクフォースハリアー ¥ 37000
バンダイク ¥ 48000
コンバットライブス ¥ 49000
ハットリス ¥ 10000
ファンタズム ¥ 40000
ビーチボールバレー ¥ 18000
ポンピングワールド ¥ 27000
霊界導士 ¥ 10000

[麻雀]
トリプルウォーズ ¥ 13000
トリプルウォーズ2 ¥ 14000
ビタミンC ¥ 5000
個人教授 ¥ 5000
麻雀ねらえトップスター ¥ 7000
麻雀学園I ¥ 8000
麻雀大予言 ¥ 15000
麻雀遊技 ¥ 13000
麻雀マル禁版 ¥ 80000
スーパーリアル麻雀PIII ¥ 40000

[ROMKIT]
MJ-12(F2-SYS) ¥ 12000
オーダイン ¥ 25000
ガンフロンティア(F2-SYS) ¥ 30000
マーベルランド ¥ 23000
バーニングフォース ¥ 10000
ファイネストアワー ¥ 18000
ドラゴンセイバー ¥ 30000
㊕ローリングサンダー2 ¥ 10000
ワールドスタジアム'89・'90 ¥ 5000
メガブラスト(F2-SYS) ¥ 10000
ブラストオフ ¥ 10000
デンジャラスシード ¥ 10000
ドラゴンスピリット ¥ 10000
ブレイザー ¥ 10000
ルナーク(F2-SYS) ¥ 20000
ワールドコート ¥ 3000
球界道中記 ¥ 15000
ミズバグ大冒険(F2-SYS) ¥ 13000

消費税は別にかかります　　その他 各種あり。

●基板の価格は変動していますのでTELにて確認してください。
●商品のご注文は現金書留をご利用ください。
●代引システム（午後3時までにTELしていただくと次の日に商品が手元に届きます）

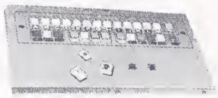
SVG-8

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

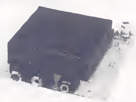


●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
●新機種はさらに鮮明。
●カラー微調整がかんたんにできます。
●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
●連射のスピードが調整できます。
●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
●配線はSAM規格。
●RGB21ピン対応。
●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
●ヘッドホン端子付き。
●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

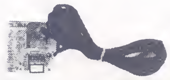
標準タイプ ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800



麻雀パネル(ハーネス付き)
¥12,000



ステレオキット
RPS-8(別売)
¥8,000

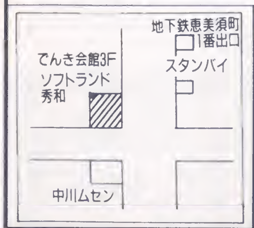


ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用
¥3,500

― 絶賛発売中!! ―

ジョイシステムPMF－8、SVG－8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用 } ¥3,500
■Fコン用
■パソコン用
■マークIII用 } ¥2,500
■別売RGBケーブル 15ピン 21ピン } ¥3,500



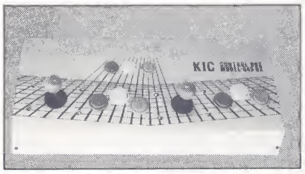
ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
Tel(06)649-7177(マニア専用)

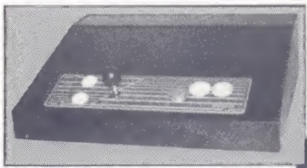
皆さんに親しまれて10年。
㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



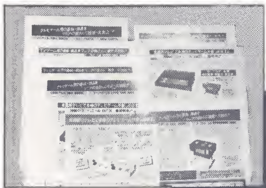
1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が…。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々……。



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。

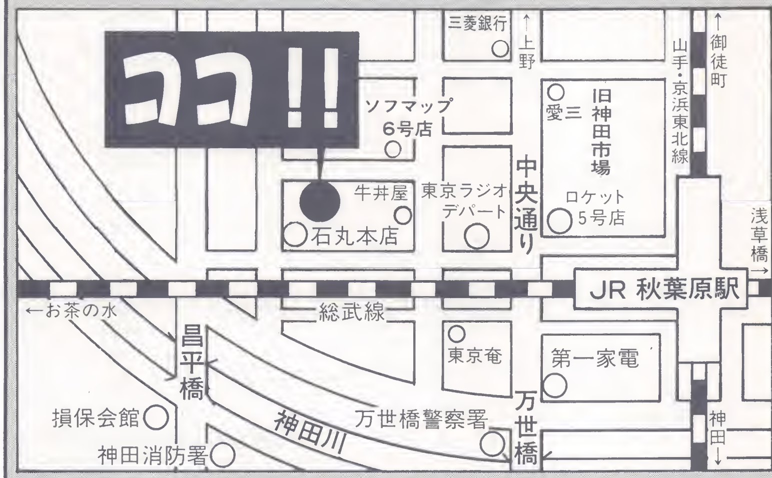


1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……。

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
———— ぜひ、お立寄り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



☆営業時間 PM1:00〜PM7:00(水曜日定休)

秋葉原に直販ショップがオープンしました！

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

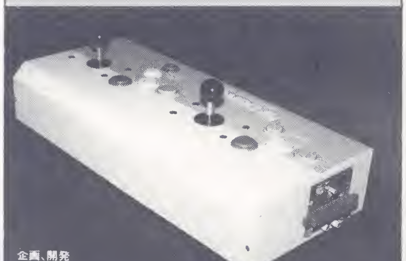
満足のいく性能で安心価格

“コンボAV”

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥34,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥29,000
- ●VRタイプ(上記両方対応＋RF付)……………¥37,000

いちばん新しいコントロールBOX ＝ “COMBO AV”

機能性重視・新設計 技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

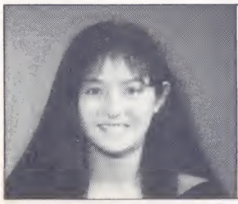
高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

朗報!! 適正電圧が一目で判る!!（実用新案申請済）

COMBO AVの付属品として電圧チェッカーが新発売!!
使用する基盤によって適正電圧がそれぞれ違います。発光ダイオード5ヶによって適正値が表示されますので、とっても便利です。故障も未然に防げます。

- ●COMBO AV各タイプをご購入の方は無料で付属。(以前にご購入の方は送料共1,000円です)
- ●他社のコントロールBOXにも使用できます。JAMMAハーネス仕様……………5,000円



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。

COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです！

キューティー鈴木の「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ！

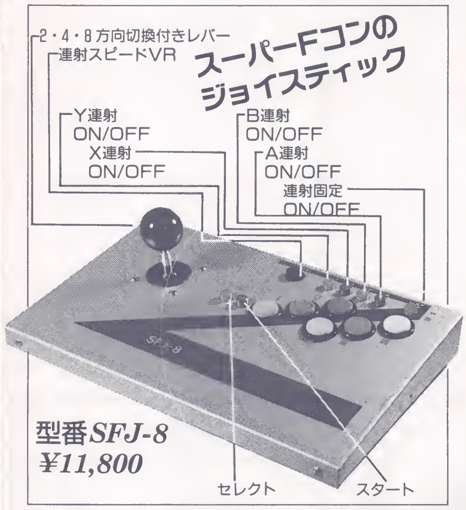
㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046(代) FAX.03-5496-1047

新登場

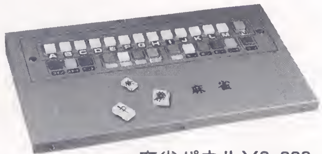
こ・こ・だ・け・の・話 スーパーFコン用ジョイスティック

〈CAPCOM〉
ストリートファイターII ……¥238,000
ファイナルファイト ……¥110,000
クイズ殿様の野望 ……¥20,000
U.S.ネイビー ……¥125,000
マジックソード ……¥115,000
F-1ドリーム ……¥13,000
無頼拳 ……¥10,000
ワンダー3 ……¥198,000
カプコンワールド ……¥18,000
ザ・キングオブドラゴンズ ……¥208,000
〈IREM〉
トンマ ……¥40,000
エアデュアル ……¥60,000
剣豪 ……¥50,000
ガンフォース ……¥80,000
大工の源さん ……¥40,000
〈KONAMI〉
グラディウスIII ……¥45,000
出たな!!ツインビー ……¥70,000
パロディウスだ！ ……¥65,000
グラディウスII ……¥50,000
T.M.N.T. ……¥80,000
サンダークロスII ……¥158,000
ファイナライザー ……¥6,000
マンハッタン24分署 ……¥10,000
パンクショット ……¥30,000
トライゴン ……¥60,000
〈TAITO〉
明日のジョー ……¥26,000
地獄めぐり ……¥20,000
バブルボブル ……¥23,000
達人 ……¥48,000
ダイナマイトリーグ ……¥15,000
中華大仙 ……¥9,500
ヘビーユニット ……¥13,000
究極タイガー ……¥22,000
サンダーフォックス ……¥48,000
熱血高校ドッジボール部 ……¥7,000
エキサイティングアワー ……¥7,000
飛翔鮫 ……¥13,000
〈NAMUKO〉
マーベルランド ……¥115,000
バーニングフォース ……¥98,000
エアバスター ……¥50,000
システムＩ ……¥50,000
システムII ……¥80,000
アサルト(P付) ……¥130,000
〈ロムキット〉
(SYS-2)
バーニングフォース ……¥10,000
マーベルランド ……¥24,000
ギャプラス ……¥18,000
フェリオス ……¥120,000
ローリングサンダー2 ……¥40,000
〈SEGA〉
D.J.ボーイ ……¥45,000
エイリアンストーム(SYS18) ……¥55,000
テトリス(SYS16B) ……¥45,000
ブロクシード(SYS16B) ……¥50,000
獣王記(SYS16B) ……¥40,000
〈DATA EAST〉
ロボコップ ……¥30,000
ドラゴン忍者 ……¥30,000
カルノフ ……¥9,500
SRD ……¥11,000
ワンダープラネット ……¥9,000
シュートアウト ……¥6,000
スタジアムヒーロー ……¥8,000
ダークシール ……¥33,000
〈SNK〉
スカイソルジャー ……¥23,000
ネクストスペース ……¥25,000
タンク ……¥8,000
脱獄 ……¥35,000
ストリートスマート ……¥40,000
ゴールドメダリスト ……¥10,000
怒号層圏 ……¥13,000
〈その他〉
ウルトラマン ……¥90,000
スーパーパン ……¥68,000
ハットリス ……¥10,000
アウトゾーン ……¥58,000
スノーブラザース ……¥30,000
JUJU伝説 ……¥65,000
ゼロウィング ……¥38,000
コンバットライブス ……¥43,000
スカイアドベンチャー ……¥40,000
雷電 ……¥118,000
雷牙 ……¥55,000
ムスタング ……¥35,000
西遊降魔録 ……¥8,000
ヴィマナ ……¥118,000
ギャルズパニック ……¥58,000
熱血硬派くにお君 ……¥10,000
〈麻雀〉
トリプルウォーズ ……¥13,000
麻雀学園 ……¥8,000
麻雀学園2 ……¥9,000
シティーラブ ……¥2,000
SリアルP2 ……¥9,000
麻雀鹿鳴館 ……¥8,000
ギャルの開花 ……¥15,000
ファンクラブ ……¥13,000
麻雀放送局 ……¥13,000
麻雀シスターズ ……¥2,000

その他、在庫多数
不要基盤高価買い取り



型番SFJ-8
¥11,800



麻雀パネル¥9,800

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF-8、SVG-8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
¥3,500

■パソコン用
■マークIII用
¥2,500



写真はRPS-8内蔵タイプです。

標準タイプ SVG-8 ¥34,800　RGB専用タイプ ¥29,800

ステレオキット RPS-8(別売)¥8,000

SF用ジョイスティックSFJ-8の特徴

☆樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
☆使用しているパーツは業務用のものでバツグンの耐久性と操作性を示します。
☆A・B・X・Yの連射ON/OFF付き。
☆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付き。
☆連続的に連射スピードを変えられます。

- ●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー微調整がかんたんにできます。
- ●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

SVG-8 取扱店	関東地区	関西地区
	アップル ☎054-263-2406	ソフトランド 秀和 ☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

マニアのみなさん電話くださいネ！

ナムコROMキット
オーダイン……20,000円
ローリングサンダー2(新)…10,000円
球界道中記……13,000円
デンジャラスシード……13,000円
ドラゴンスピリット……15,000円
バーニングフォース……13,000円
倉庫番DX……10,000円
ピストル大名の冒険……20,000円
マーベルランド……18,000円
未来忍者……10,000円
メルヘンメイズ……20,000円
ワールドコート……10,000円
ワールドスタジアム……10,000円
〃 '89……10,000円
〃 '90……10,000円
ドラゴンセイバー……35,000円
ダートフォックス……45,000円
フェリオス……24,000円
ファイネストアワー……20,000円

セガROMキット
クラックタウン……18,000円
フラッシュポイント……6,000円
ベイルート……10,000円
ボナンザブラザース……15,000円
モンスターレア……20,000円
レッスルウォー……13,000円

その他ROMキット
ルナーク……20,000円
ガンフロンティア……20,000円
R-TYPE……9,000円
イメージファイト……13,000円
Xマルチプライ……17,000円
天聖龍……13,000円
クイズH.Q.……15,000円
ドンドコドン……15,000円
プラスアルファ……18,000円
ミズバグ大冒険……20,000円
MJ-12……20,000円
ロッドランド……20,000円

アイレムPCB
R-TYPE……28,000円
R-TYPEII……38,000円
エアデュアル……55,000円
ジッピーレース……7,000円
ガンフォース……80,000円
スパルタンX……10,000円
バウンドフォーバウンド(P付)…50,000円
ビジランテ……18,000円
ロードランナー……6,000円
イメージファイト……28,000円
Xマルチプライ……35,000円
ドラゴンブリード……35,000円
剣豪……50,000円

SNK PCB
アテナ……8,000円
怒号層圏……13,000円

カプコンPCB
ファイナルファイト……100,000円
エグゼドエグゼス……15,000円
キャプテンコマンド(新)… ？ 円
F-1ドリーム……13,000円
トップシークレット……20,000円
バルガス……15,000円
1942……10,000円
1943……10,000円
アレスの翼……13,000円
カプコンワールド……18,000円
ガンスモーク……12,000円
サイドアームズ……11,000円
戦場の狼……8,000円
ソンソン……5,000円
大魔界村……100,000円
エリア88……100,000円
虎への道……20,000円
ハテナ?の大冒険……18,000円
ブラックドラゴン……14,000円
魔界村……15,000円
U.S.ネイビー……125,000円
ラストデュエル……20,000円
ファイナルファイト……110,000円
ストリートファイターII…198,000円
マジックソード……115,000円
ラッシュ&クラッシュ……18,000円

コナミPCB
ゼクセクス(新)……178,000円
エスケープキッズ……40,000円
グラディウスII……45,000円
パンクショット……28,000円
リングの王者……18,000円
A-JAX……33,000円
グラディウスII……50,000円
グラディウスIII……33,000円
コントラ……15,000円
サラマンダ……28,000円
シティボンバー……20,000円
タイムパイロット84……13,000円
トライゴン……60,000円
ファイナライザー……7,000円
マーカム……3,000円
出たな!!ツインビー……70,000円
パロディウスだ！……65,000円
クォース……18,000円
エイリアンズ……80,000円
サプライズアタック……18,000円
ローラーゲームズ……28,000円

セガPCB
テトリス……30,000円
獣王記……28,000円
MVP……23,000円
アッポー……10,000円
エイリアンストーム……55,000円
テトリス……40,000円
バンクパニック……8,000円
ファンタジーゾーン……23,000円
ブロクシード……50,000円
コラムスII……43,000円
サンダーフォースAC……30,000円
フラッシュポイント……30,000円
ベイルート……35,000円
モンスターレア……45,000円
ゴールデンアックス……55,000円
コットン……70,000円
ザクソン……25,000円
システム16B(各種)……20,000円
システム24……30,000円

タイトーPCB
影の伝説……10,000円
中華大仙……5,000円
達人……30,000円
ダライアスII……58,000円
黄金の城……13,000円
インセクターX……18,000円
ファイティングホーク……15,000円
究極タイガー……22,000円
スクランブルフォーメーション…13,000円
スラップファイト……13,000円
タイガーヘリ……13,000円
侍日本一……13,000円
トップランディング……50,000円
Dr.トッペル探検隊……8,000円
パニックロード……8,000円
ニュージーランドストーリー……30,000円
飛翔鮫……13,000円
リベンジオブDoh……13,000円
ワードナの森……8,000円
アルカノイド……3,000円
レインボーアイランド(EXT)…23,000円
サインドスリーナ……10,000円
タイトーF-II……80,000円
キャッスルオブドラゴン……18,000円
火激……8,000円
エキサイティングアワー……8,000円
大旋風……23,000円
あしたのジョー……13,000円
カダッシュ……30,000円
バブルボブル……23,000円

テクノスジャパンPCB
ビーチバレー……10,000円
WWFスーパースターズ……65,000円
コンバットライブズ……43,000円
西遊降魔録……13,000円
ダブルドラゴン……18,000円
〃 II……30,000円
〃 III……45,000円
くにお君……8,000円

テクモPCB
雷牙……50,000円
スーパーピンボールアクション…45,000円
アルゴスの戦士……18,000円
ガンディーラー……20,000円
スターフォース……15,000円

データイーストPCB
カルノフ……20,000円
トリオザパンチ……18,000円
スーパーバーガータイム……23,000円
サイドポケット……8,000円
ダークシール……40,000円
ロボコップ……23,000円
チェルノブ……25,000円
ヘビーバレル……40,000円
バーディートライ……30,000円

ナムコPCB
ギャラガ88……40,000円
システムＩのみ……28,000円
システムII……80,000円
ギャラガ……8,000円
ギャプラス……12,000円
ディグダグ……7,000円
ドラゴンバスター……15,000円
ローリングサンダーＩ……33,000円
ランバート……70,000円
ドラゴンスピリット……43,000円
スプラッターハウス……43,000円

その他PCB
クレイジークライマーII……18,000円
EDF……23,000円
エアバスター……50,000円
オメガファイター……20,000円
ギガンデス……15,000円
上海……10,000円
名人戦……23,000円
スーパーバレーボール……25,000円
スーパーフォーミュラ……48,000円
スノーブラザース……30,000円
脱獄……20,000円
テラクレスタ……7,000円
忍者君II……13,000円
ハットリス……10,000円
ブラッドブラザーズ……60,000円
ラビオレプス……20,000円
ピットファイター……65,000円
ポンピングワールド……20,000円
ゴモラ……33,000円
ロボキッド……10,000円

麻雀PCB
アイドル麻雀……10,000円
花のももこ組……5,000円
麻雀学園……8,000円
〃 II……8,000円
レディハンター……10,000円
麻雀刺客……15,000円
夏物語……18,000円
ねるとん牌鯨団……20,000円
ファンクラブ……23,000円
華折鶴……25,000円
華の舞……13,000円
キャンパスハンティング……15,000円
トリプルウォーズ……10,000円
大予言……20,000円
七次元の妖精……18,000円
ねらえトップスター……13,000円
麻雀遊技……15,000円
レモンエンジェル……12,000円
タロット麻雀……7,000円
夏色麻雀……5,000円
カメラ小僧……5,000円
美女っ子学園……3,000円
鹿鳴館……3,000円
大霊界……3,000円
掟……7,000円
クリニック……5,000円

5,000円均一 PCB

草野球・ドッジボール・ビット＆ラン・ファイナライザー・怒・バトルフィールド・エクセリオン

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

T-13，City18筐体(どちらも18インチ)の利点

※トップメーカー「SEGA」の純正品です。
※すべてスチール製のシルバーメタリック仕上げ。
※縦↔横モニター変更OK、しかもフレームごとですのでとても簡単です。
※業務用ですのでこれ以上の品はありません。
※パーツやパネルもすべて揃っておりますので当社ならご安心。
※もちろん親切・丁寧マニュアル付き。
※City18筐体は左上写真、T-13筐体は右上写真

☆T-13：W･870　D･650　H･600　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　90,000円
中古モニターのままでの場合　50,000円

☆City18：W･580　D･720　H･1000　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　120,000円
中古モニターのままでの場合　80,000円

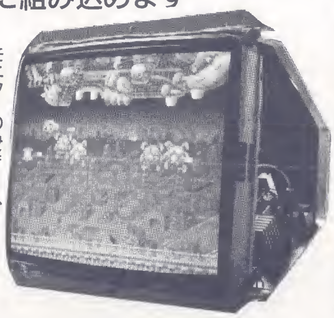
○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!

●業務用麻雀パネル（ハーネス付き）新品10,000円です。

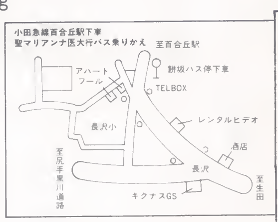
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円

●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

高解像モニターも(18インチ)筐体に組み込めます



モニターのみ¥50,000
業務用（ゲーセンと同じ）



KIC'S 91

●A/ASタイプ(ビデオ/ビデオ･S端子対応) 35,000円
●Bタイプ(RGB15, 21ピン対応) 29,000円
●C/CSタイプ(上記両方対応) 38,000円
※S端子ケーブルは別売1,000円です。

COMBO AV

●Vタイプ（ビデオ端子、RF 対応）34,000円
●Rタイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
●VRタイプ（上記両方対応） 36,000円
製作取扱説明ビデオ付
尚、自作キットは各5,000円引きになります。

SUN CO., LTD.

(有) サンカンパニー

〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

めざせハイスコア!!

AMショーに来てスコア用紙を手渡してくれた方どうもありがとうございます。ところで、今集計方法&システム改正を思案するのに四苦八苦中。う〜むう〜む…。(担当)

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダードラゴン(IP)	3,500,600	Y.S.	8面ボス
2	ターボフォース(IP)	637,500	HULOT	6面
3	テキパキ(IP)	1,613,180	あぶそ㋬	L.165
4	テキパキ(IP)	552,440	TAG(MARS)	L.120
5	ドンプル(IP)	10,366,290	あぶそ㋬	25面
6	ルースターズ(IP)	1,439,800	あぶそ㋬	ALL 残5 ノーミス
7	SDガンダム(IP)	245,400	元祖おにぎりくん(何)	4面砂漠
8	デスブレイド(IP)	866,650	あぶそ㋬	ALL ファイター ボーナス×4
9	ストリートファイターII(IP)	1,387,200	YDL	ザンギエフ ALL P×21 D×9
10	ストリートファイターII(IP)	1,372,300	Y.S.	ブランカ ALL P×20 D×8

ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	4,557,200	RINN	ALL 残×0 ELF
2	ザ・キングオブドラゴンズ	163,100	ミリオンダラーマン(び)	ALL 1ミス ホーマー
3	ルースターズ	1,500,000	ミリオンダラーマン(び)	ALL 残×5
4	ドンプル	12,866,920	猫-熱(会)No.8 あぶそ㋬	ALL 残×0
5	ボンバーマン	701,900	猫-熱(会)No.8 あぶそ㋬	5-4
6	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,440,200	YDL	ALL PB×21
7	ストリートファイターII(ブランカ)	1,414,900	CRUSHER-MEW(み)	ALL PB×21
8	ストリートファイターII(ガイル)	1,456,800	DIO	ALL PB×21
9	スターフォース	3,601,200	CYDER-RYO(努)	RD-34
10	アテナ	ALLクリア	多数のみなさま	祝☆復活

プレイランドアタック

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,350,600	伏 龍	1コインALL
2	ストリートファイターII(ケン)	1,357,500	ハゲ 松	P×21 1コイン ALL
3	ストリートファイターII(ガイル)	1,486,000	ドリームのスパルだけ夫	P×21 1コインALL
4	ストリートファイターII(ブランカ)	1,371,900	Y.U	P×21 1コインALL
5	ストリートファイターII(E・本田)	1,366,200	Y.U	P×21 1コインALL
6	ストリートファイターII(ダルシム)	1,422,400	ドリームのスパイ	P×21 1コインALL
7	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,348,400	ハゲ 松	P×21 1コインALL
8	ストリートファイターII(春麗)	1,400,900	天の時、地の利、人の和	
9	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,048,400	真 山	1コインALL
10	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	1,883,600	APA	1コインALL

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	焼肉丼	380円	食品部	許すまじ この値段
2	クルードバスター(IP)	84,280	超時空装甲神社ミウラー	3ボス
3	ブラッドブラザーズ(IP)	260,280	大悟	5-4
4	ヴィマナ (IP)	5,177,580	DDT	4-5 369%
5	出たな!!ツインビー(IP)	2,685,200	暑い日は酒がうまい!しい	2-3後半
6	ストリートファイターII(春麗)	1,466,300	CHINⒶ-HMS	ALL ALL(パ) DKO×21
7	ザ・キングオブドラゴンズ	2,240,360	MOO	1コインALL エルフ 武器2
8	サンダードラゴン(IP)	3,317,100	衛星爆弾愛好家 NORI(A)KEY'S	St8 青
9	ゴーリーゴースト	464	OTK	1コインALL
10	闘神人ブレイザーズ(IP)	81,100	BLⒶZERS -HMS	ALL GLEN KO.503

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=14

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	2,989,700	Mr.大竹に捧ぐ JB'S (連)	1コインALL 赤つえ使用
2	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	2,010,300	NOP-CPS	1コインALL 残×1
3	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)	1,734,300	SET	1コインALL
4	ストリートファイターII(春麗)	1,416,400	NOP-CPS	P×22つめ×1 WKO×6ALL
5	ストリートファイターII(ケン)(ガイル)	1,412,500 1,398,100	IKKYU MTU-イライザ君P	1コインALL 1コインALL
6	ザ・シンプソンズ(バート)(マージ)	165,000 156,500	ZAŌ-HIR ZAŌ-HIR	1コインALL 1コインALL
7	D.D.クルー	367	IKKYU	1コインALL エフエフ
8	サンダークロスII	2,227,680	SPREAM-原爆	3周目-6面
9	チャリオット(連)	4,184,600	GIN	1コインALL 3ミス
10	コラムス(ハードスタート)	99,999,999+α	グレーターなまら	Lv 295 J 9999+α

㊣デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,257,800	FIZ	1コインALL
2	ストリートファイターII(ケン)	1,269,000	ホンダ	1コインALL
3	ストリートファイターII(E・本田)	1,271,000	ウエダ	1コインALL
4	ストリートファイターII(春麗)	1,319,900	めんどくさいから名前いいわ!	1コインALL
5	ストリートファイターII(ガイル)	1,157,400	FIZ	1コインALL
6	ストリートファイターII(ブランカ)	1,382,400	KF	1コインALL
7	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,084,200	CHAP	1コインALL
8	ストリートファイターII(ダルシム)	1,136,600	CHAP	1コインALL
9	デスブレイド(ドラゴン) (ゴーレム)	654,800 533,900	JIN by HOE	ALL 同上
10	クロスソード	1コイン6章	「みくりや」だったかな?	

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	1,897,400 1,809,000	KAN KAN	エルフ ALL クレリック ALL
2	ザ・キングオブドラゴンズ	1,781,500 1,767,000	熊ちゃん KAN	ファイター ALL ウィザード ALL
3	ボンバーマン	902,400	INU-犬黒	4-5 ノーマル
4	ストリートファイターII	1,417,400 1,318,700	SGTα-RYU SGTα-RYU	リュウ ALL ケン ALL
5	ストリートファイターII	1,320,900 1,283,300	アッシー INU-犬黒	ブランカ ALL ガイル ALL
6	ストリートファイターII	1,214,800 1,333,400	絵札消滅(副会長) JAF-EL-MYM	ザンギエフ ALL 春麗 ALL
7	ワンダー3	3,880,100 1,419,700	EXCEL-CYR-CBY INU-犬黒	チャリオット ALL ルースターズALL
8	サンダークロスII	2,114,830	JAF-EL-MYM	3-4 ノーマル
9	クライムファイターズ2	115	嘉屋男	ノーマル
10	デスブレイド	412,600	アッシー	7面 ファイター使用

ハイテクセガ青森&新町 ☆=7

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ランパート	109,975	たんけんはーけん ばたあけん	中級 クリア
2	D.D.クルー	390	鳥獣あたたち戯画	クリア F.F
3	ドンプル	10,574,930	いすわつば たあけん まるしい	1コイン クリア
4	クイズクエスト	5,065,000	こっきがら いばるば たあけんまるしい	7面 95%
5	グラディウスII	10,000,000+α	DGRS-T.V㋟	4-Ⓕ 12周目8面
6	スカイスマッシャー	10,000,000+α	ムーミンもいいけどニョロ²もいいわ♡	10周目ノーミス フローレン談
7	サンダードラゴン	4,287,600	マンタ1号、マンタ2号、マンタ3号昇龍拳	2-1
8	ザ・キングオブドラゴンズ	1,931,200	おにょにょな気分だよーん。	エルフ クリア
9	ターボフォース	1,034,800	(笑)	2-3
10	クライムファイターズ2	122	敵は鉛玉! Wonder AOI	5面ボス ブーマー

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード	266,500		
2	サンダードラゴン	2,936,900	めしや	7面ボス
3	ザ・キングオブドラゴンズ	1,728,700	ATM	ウィザード 16面
4	ボンバーマン	142,500		ノーマルゲーム 3-2
5	サンダークロスII	2,305,100	笑ってポン	3-6
6	ゴーリーゴースト	416	うお!うお!うお!	ステージ4
7	闘神人ブレイザーズ	46,880	XESEX	3-2 GLEN
8	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,372,700	じむいん	
9	ストリートファイターII(ケン)	1,340,600	水嶋 吉光	
10	ストリートファイターII(リュウ)	1,323,700	水嶋 吉光	

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	1,657,400	MURDER MAC HINE-K'	1コインオール ファイター
2	ストリートファイターII	1,522,100	ARIS	1コインオール ガイル
3	ゴーリーゴースト	434	The PIN-K	1コインオール
4	サンダークロスII	5,406,220	BGT	ランク3 (連) 6-6
5	デスブレイド	550,550	FGP	1コインオール
6	闘神人ブレイザーズ	99,999	SHADOW.K.T	4-1 連 KO355
7	ルースターズ	1,406,800	KDO／2	1コインオール ノーミス
8	チャリオット	4,202,300	KDO／2	1コインオール (連)
9	スティールガンナー	556,230	PIA	1コインオール 66.8%
10	アタックス	10,000	ZENTAC REM	1コインオール スゴイ…。

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,465,700	HU-DOGE-SCI	ALL(パ) W×7
2	ストリートファイターII(ケン)	1,454,700	QS-リキだよ〜	ALL(パ) 爪×2 W×15 タルミス
3	ストリートファイターII(本田)	1,416,700	とっぷくん	ALL(パ) W×3 タルミス
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,405,500	QS-リキだよ〜	ALL(パ) D×1 W×14 タルミス
5	サンダードラゴン(連)	3,299,300	LAP-BMXER	8面
6	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード魔法(ボ)付)	1,674,800	なすび(うそ)	ALL 1コイン 残4 1ミス
7	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ魔法(ボ)付)	2,381,500	とっぷくん	ALL 1コイン 残?
8	チャリオット(連)	4,478,200	EXCEL-CYR-CBY	ALL 残5 ノーミス
9	ドンプル	10,094,820	HOZA-やまじもどき	26面
10	SDガンダム(連)	139,400	プチ青島	3面

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,573,500 1,439,100	なぞのY・F なぞのY・F	ガイル ALL リュウ ALL
2	ストリートファイターII	1,418,700 1,390,200	娘溺泉BY西山君 SGTα-西脇君だよ	ザンギエフ ALL 春麗 ALL
3	ストリートファイターII	1,365,100 1,349,700	なぞのY・F 光GENJI なすび	ケン ALL ブランカ ALL
4	ストリートファイターII	1,298,200 1,256,800	GOD GOD	ダルシム ALL E・本田 ALL
5	クロスブレイズ	3,129,200	コーヒー は UCC	3面 ロイ
6	ボンバーマン	478,900	吟遊詩人 HEATH	4-1
7	雷電(連)	3,733,070	SGTα-ROM改め DREAM	Easy 2-3
8	サンダードラゴン	3,184,100	吟遊詩人 HEATH	8面
9	SDガンダム	155,550	17位完走!中嶋 でもビリスペインGP	3面 9/28入苛
10	ギャロップ(連)	218,160 3'33"00	若さのいたり・・・ シューマッハー	1-C 9/30入苛

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=3

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,391,900	FLG#-6"DDT"	ノーマル 1コインALL
2	ストリートファイターII(ケン)	1,387,000	BREM-徳光慎之介かな?	ノーマル 1コインALL
3	ストリートファイターII(春麗)	1,288,000	なぞのMRXの友達	ノーマル 1コインALL
4	ストリートファイターII(ダルシム)	1,273,900	野口が帰って来る! 悟り。前川♡	ノーマル 1コインALL
5	ストリートファイターII(ガイル)	1,401,500	久々のハイスコア! 悟り。前川♡	ノーマル 1コインALL
6	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	2,991,100	FLG#-1"BIN"	ノーマル 1コインALL
7	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	2,330,700	エルポルナレフ塚村	ノーマル 1コインALL
8	クライムファイターズ2	111	ふぢき	ノーマル 1コインALL5面ボス
9	クイズ学園パラダイス	714,000	ポワロルファ	ノーマル 1コインALL
10	出たな!!ツインビー	1,658,700	西田	ノーマル 1コイン2-1

JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,210,000	ココア大好き! 氷室満寺	1コインALL
2	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	2,151,000	ココア大好き! 氷室満寺	1コインALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,410,100	HONDAIII世	1コインALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	1,801,100	ココア大好き! 氷室満寺	1コインALL
5	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,322,300	(ひ)KAZだよ	1コインALL
6	雷龍	3,766,500	病んでる人 D.S(吟)	1コイン 8面
7	サンダークロスII (発売Ver.)	4,811,050 2,820,170	魔法少年DEUS-YAS BOB	6-3面 連付 4-4面 無
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,340,800	DEUS-YFC-NEO	ALL(P) KO×12 つめ×4
9	ビーストバスターズ	6,158,200	JAX	1コイン ALL
10	E.D.F.	2,178,500	X・Ō	1コインALL

八千代プレイランドカーニバル ☆=

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,244,800	(連)なし春麗は赤の他人 KSD-KAZ(別)(人)	1コインALL
2	雷電 (イージー設定)	8,143,710	4ケ月ぶりの更新!! KSD-(柏)DIN-(は)	1コイン3-2 1UP×0 (連)付
3	ストリートファイターII (春麗連付き)	1,520,900	CSD-NEU(こ)	1コインALL(パ) (D)×19 爪×4
4	サンダークロスII	5,027,830	KSD-HEC-FC(M)	HFC氏に感謝! 6-3 (連)付
5	コットン	2,216,870	トメ(研)UZN	2周ALL (連)付
6	ルースターズ	1,532,000	弾切れが恐い!! KSD-SAT	1コインALL 残機×4 服×4
7	ドンプル	13,665,630	H・S	1コインALL
8	サンダードラゴン	2,989,800	縦ムスタング登場KSD GACHAPIN	1コインALL8面 (連)付
9	マーベルランド	1,417,490	KSU-FC!(秘)	直前でクリア ラーマー使用
10	スティールガンナー	604,990	しめきりに弱い男 KSD-弱体化GNP	1コインALL クリフ 76.1%

ゲームインDAIEI

千葉県市川市南八幡4-1-7 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダードラゴン	394,600	TEN(長)	STAGE=3
2	ボンバーマン	1,526,200	MIRAGE-B・K (ち)	ノーマルゲーム R.5-3
3	ザ・シンプソンズ	164,800	SILENT	ホーマー ALL
4	サンダークロスII	4,774,600	JOYラン	R.6-3
5	闘神人ブレイザーズ	KO567	SILENT	GIL・ALL SC=99999
6	デスブレイド	867,900	KSD-GACHAPIN	アマゾネス ALL・P×4
7	ザ・キングオブドラゴンズ	3,315,900	MIRAGE-B・K (ち)	ウィザード ALL
8	ザ・キングオブドラゴンズ	2,429,400	MIRAGE-B・K	エルフ ALL
9	ザ・キングオブドラゴンズ	1,989,300	ATS	ドワーフ ALL
10	ザ・キングオブドラゴンズ	1,885,600	MIRAGE-B・K (ち)	ファイター ALL

プレイランドスカイシアター ☆=36

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	闘神人ブレイザーズ(グレン)	99,999+α (K.O=625)	深谷クソゲー処理隊長 ESSAY-STER	ALL ノーマル 2キ
2	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,616,500	このゲームは来月以降に期待!(完)(全)(敗)(北)だぁ	ALL ノーマル バカゲー!
3	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	3,072,000	やり込み不足!超ヘタ ESSAY-JUN-KG	ALL ノーマル ガキゲー!
4	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,483,600	深谷マケマケダンス! ESSAY-REO(幸)	ALL ノーマル クソゲー!
5	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	4,301,000	一生引退カプ○ンゲー ESSAY-REO(幸)	ALL ノーマル ゴミゲー!
6	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	3,224,700	直実像に爆弾セット! 柊BUG	ALL ノーマル ゲロゲロゲー!
7	ストリートファイターII (E・本田)	1,564,800	大張手が決めて(コ)(ス)(リ) ESSAY-JUN-KG	ALL(パ) ノーマル WKO×19 ツメ×3
8	ストリートファイター2 (ブランカ)	1,565,200	まだいける! あと4万 魔王WAPI(子)	ALL(パ) ノーマル WKO×22 ツメ×0
9	ドンプル	18,935,150	あーあ、4タコが… ESSAY-EPT(仕)	ALL ノーマル3キ 10UP残×48タコ4
10	SDガンダム	841,900	入荷3日目 GILぶー	最終面 ノーマル α-アジールで死亡

ハイテクセガ東松山

埼玉県東松山市箭弓町1-6-16

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	基板故障中!!	のびたスコアが1つもない	ニューゲームがない
2	テトリス	999,990+α	今もまだある	ニューゲームがない
3	戦場の狼II (1P)	999,990+α	今はもうない	ニューゲームがない
4	悪魔城ドラキュラ	999,990+α	今はもうない	ニューゲームがない
5	サンダークロス	10,000,000+α	今はもうない	ニューゲームがい
6	鮫!鮫!鮫! (1P(連))	10,000,000+α	今もまだある	ニューゲームがない
7	TATSUJIN	10,000,000+α	今はもうない	ニューゲームがない
8	ライフフォース (1P赤)	10,000,000+α	今はもうない	ニューゲームがない
9	飛翔鮫	10,000,000+α	今もまだある	ニューゲームがない
10	エクイテス (1P)	10,000,000+α	今はもうない	ニューゲームがない

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,477,900	NOPだよ	ALL
2	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,203,100	(ポ)でやるをゐちゃん	ALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,868,500	NOPだよ	ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	1,760,700	NOPだよ	ALL
5	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	1,642,800	NOPだよ	ALL
6	スターブレイド	970,300	OAC-SRP(ポ)	OCTPUSの先はサイケ調ウェイブ
7	闘神人ブレイザーズ	99,999	NOP-OAC	1コインALL KO582Mark
8	サンダークロスII	3,897,260	もう鹿児島県人	ノーマル 5-5
9	ストリートファイターII (ケン)	1,387,200	(ポ)でやるおいちゃん	ALL (P)×ALL DKO×9
10	D.D.クルー(キング)	393	うせろ!! ゴリラ野郎	ALL 2PVer.

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,431,400	Ex-S-T²	ALL(パ) 爪×1 DKO×7 超甘
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,271,800	Z:L 今!対戦が熱い!	P×20(痛い!) DKO、爪ナシ
3	サンダードラゴン(連)	1,256,200	PINE APPLE	5面 ムズゲー
4	ルースターズ (3機)	1,153,500	NOB	残×4 楽勝²! 何故が(連)付き
5	ドンプル	3,044,350	MED	1コイン 12面
6	デスブレイド (ゴーレム)	556,750	謎の武道家 X	1コインALL 連射!連射!(笑)
7	出たな!!ツインビー (5機)	1,751,350	AMA	1コイン2-1 なんもない
8	ストリートファイターII (野性の味部門)	かみつき171回	TSUKA坊 T²それしかない人が(笑)	よっしゃ!次は180回だ!(笑)
9	ストリートファイターII (ナイスバキューム!部門)	スクリュー 68回	なんじゃい、こりゃ うっしっし…NAL3	100回ぐらいできんじゃないのか?
10	クイズ三国志、知略の覇者 (イージーお手つき5)	2,299,500	クトゥルーのしさひ おかしい…誰も攻めて	85.9% 孫権くれなんだ(笑)

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,433,300	STEAL-BWH	ノーマル ALL P-20D×26
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,319,200	STL BWS	ノーマル ALL P-19D×15
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,423,300	銀の黄昏練金術会 "SPT"	ノーマル ALL P-22D×11
4	ストリートファイターII (春麗)	1,395,800	STEAL-CAT	ノーマル ALL P-20D×25
5	ストリートファイターII (ブランカ)	1,138,700	強敵はシェラザード NOR	ノーマル ALL P-15D×1
6	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,481,700	ジャイアントスネオ	ノーマル ALL 残1
7	サンダードラゴン	3,433,300	ジャイアントスネオ	ノーマル 8面
8	チャリオット	2,625,000	STL-変態おばた君	ノーマル 最終面
9	ザ・シンプソンズ	159,900	17万は出る!ハズ	ノーマル ALL ホーマー使用
10				

今市ゲームセンター ☆=3

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,515,300	ライバルは?夫 STEAL-CYR-MER	PB×22D×15 ALL (連)
2	ストリートファイターII (ケン)	1,473,800	昇龍拳に燃える男 STEAL-BWH	PB×22 D×34 連なし
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,417,500	鹿沼の極悪少年S夫 STEAL-BWS	PB×21 D×18 連なし
4	SDガンダム	307,200	久しぶりのマス男さん STEAL-ZAP	RD4 1UP×1 連なし
5	サンダークロスII	4,230,580	目標は、(Y)氏 STEAL-CYR-MER	5-6 2P (連)
6	サンダードラゴン	2,423,600	鬼怒川の青少年 STEAL-CYR-MER	RD7 1UP×2 イージー
7	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード使用)	2,949,600	ノルマはこなす STEAL-CYR-MER	ALLクリアー 1コイン 連なし
8	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター使用)	1,899,600	裏切り者は殺す STEAL-CYR-MER	ALL クリアー 1コイン 連なし
9	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ使用)	1,628,400	俺の恋人は春麗 STEAL-CYR-MER	ALLクリアー 1コイン 連なし
10	ドンプル	9,089,730	途中でやめる悪い奴は STEAL-YUK	ALLクリアー 1コイン (連)

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=21

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,072,100	SHU	ノーマル ALL L.22
2	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	1,801,600	SHU	ノーマル ALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	1,592,400	SHU	ノーマル ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,678,500	DEN	ノーマル ALL
5	スターブレード(連)	1,470,800	DSR-L.D.S	ノーマル ALL
6	ゴーリーゴースト	482	DSR-L.D.S	ノーマル ALL ZIP
7	D.D.クルー (F.F)	388	DSR-L.D.S	ノーマル ALL 2Pバージョン
8	サンダードラゴン(連)	1,678,500	DSR-L.D.S	ノーマル 6面 1P側
9	ルースターズ	1,474,700	BBC	ノーマル ALL ノーミスクリアー
10	ハットトリックヒーロー	43	T.O	ノーマル ALL イタリア使用

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム)	1,250,300	のぞき&おたく出入り禁止記念スコア♡ブー	1コイン ALL ノーマル 鶴岡店
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,304,400	OZA(く)	1コインALL パーフェクト=21
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,784,300	えのへ、帰ってきた中田	1コインALL ノーマル 鶴岡店
4	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	1,866,500	えの(く)	1コインALL ノーマル 鶴岡店
5	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	1,771,800	OZA(く)	1コインALL ノーマル 鶴岡店
6	D.D.クルー (F.F)	263	PCC	5面 ノーマル 鶴岡店
7	サンダークロスII	1,153,640	爆炎の征服者D.S	2周目5ステージ ノーマル 新庄店
8	クイズ三国志	2,543,900	爆炎の征服者D.S	ノーマル ALL 新庄店
9			クーガーではみなさん	1コインALL
10			の、ハイスコアをお待ちしてます	とおるちゃん (か) イージー 鶴岡店

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,329,700	Akichan	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII (ケン)	1,307,300	Akichan	同上
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,523,300	NOP-KGB	同上
4	ストリートファイターII (ガイル)	1,187,500	Akichan	同上
5	ストリートファイターII (春麗)	1,421,000	ZEO	同上
6	ストリートファイターII (E・本田)	1,310,300	Kaorichan♡ AKI	同上
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,131,300	ゴッチ談これはいい	同上
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,189,000	爆炎の征服者D.S	同上
9	ザ・シンプソンズ (1P)	151,900	RMC-SHO	ALL 3人設定
10				

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,238,000	わたぶたあ	1コインALL
2	ストリートファイターII (ケン)	1,279,800	ベカのバカ野郎 いのせ	1コインALL パーフェクトノーミス
3	ストリートファイターII (春麗)	1,459,000	わたぶ	1コインALL
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,089,500	いのせ	1コインALL
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,339,000	マサルII	1コインALL
6	ストリートファイターII (E・本田)	1,109,900	WATABUSAM 努力!努力!努力!	1コインALL
7	ザ・キングオブドラゴンズ	1,708,100	まちやる	ALL ウィザード
8	ザ・キングオブドラゴンズ	1,702,000	いのせ	ALL ファイター
9	闘神人ブレイザーズ	48,710	ふっかつのじゅもん くがぢかはまだまだ	
10	サンダークロスII	1,109,900	マイッタカズルタン	1コイン2-7

ハイテクセガ高崎 ☆=91

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,528,700	ESSAY-MYK	ノーマル設定ALL(必) ボタン付き9/26入荷
2	レイルチェイス (1P)	ステージ3	クリアは永久に不可能 ESSAY(秘)新命明	ノーマル設定 1コイン ただの殺人ゲーム
3	ストリートファイターII (ケン、(連)付き)	1,530,500	えむてい♡	ノーマル設定 ヨガ落ちDKO×32 爪×1
4	ストリートファイターII (春麗、(連)付き)	1,538,100	ESSAY-CSD-NEW	ノーマル設定 オール(パ)DKO×26 爪×3
5	D.D.クルー (ガンホー)	402	ガンホー体操第1よ〜い アチョーゥ!!!掛声:SOL	ノーマル設定 ALL 空前の大ヒット!
6	D.D.クルー (バスター)	406	B面.さすらいひのバスター歌:ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL ギャルにモテモテ♡
7	D.D.クルー (F.F)	408	挿入歌、無敵!!エフエフ歌:ESSAY-SOL	ノーマル設定ALL 気が狂う――!!
8	ラッドラリー (NIGHT)	2′54″250	ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL (1P)
9	ラッドラリー (RAIN)	2′53″603	ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL(1P)
10	ラッドラリー (MOUNTAIN)	2′53″992	ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL(1P)

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,805,600	ヒドラのバカ MYK(略)	1コインALL
2	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	1,699,900	しげのバカ CSD-NEU	1コインALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,284,200	ナゾーを見せてやろう MYK(略)	1コインALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,495,000	こうがー CSD-NEU	1コインALL
5	闘神人ブレイザーズ	99,999+α	K.O	1コイン ALL (532KO)
6	タンブルポップ	696,500	ジャストミート FIRE	1コイン 7-10
7	サンダードラゴン	792,000	おもしろいゲーム	1コイン 4面
8	ゴーリーゴースト (2P)	578	RO&ルーミィ	1コイン ALL
9	ゴーリーゴースト (1P)	368	ナムゲー研究員765 笑い人数英値(見)	1コイン 4面
10	スティールガンナー	501,240	HK	1コイン ALL 61.4%ミス170

君こそゲーメスト！

その1

ザ・キングオブドラゴンズ	エルフ	5,654,400	めざせ花いちもんめ 投稿常連SSC-VAP	荏原ゲームコーナー (東京)
	ウイザード	3,869,400	人の不幸が大好きさ! ISH-LCN	アミューズ&レストメイヨー (兵庫)
	ファイター	3,237,800(必)	11月3,4日はサイン会 (E)ISH-CLIちゃん	キャッスル&YOU² (東京)
	クレリック	3,275,100	大神宮ZENちゃん	扇が丘レジャーセンター (石川)
	ドワーフ	3,224,700	直実像に爆弾セット! 柊BUG	プレイランドスカイシアター (埼玉)
サンダードラゴン	(連)付き	1000万点+α	『風呂入れ。』とひむが言う。星白金-HIR	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー (東京)
			G.M.C.DAN	個人申請プレイシティキャロット烏山 (東京)
			G.M.C.うた	個人申請ゲーム大学ポパイ (福岡)
	(連)なし	9,246,700	GOL屋(ま)(真)	ビッグキャロット京都 (京都)
ボンバーマン	ノーマルゲーム	7,015,700	R-H♪	チャレンジバンバン (愛媛)
	VSゲーム	レベル6	Mr-AGM	プレイハウスアスカ (佐賀)
ザ・シンプソンズ	(連)付き	179,600	ボウリング嫌いKNG	ビッグキャロット京都 (京都)
	(連)なし	175,400(必)	ぼくおかし大好き CYR-大学生MST	ゲームプラザ (熊本)
SDガンダム		841,900 (最終面)	入荷3日目 GILぶー	プレイランドスカイシアター (埼玉)
スターブレード	(連)付き	2,067,200	G.M.C.田中	個人申請セントラル日吉 (神奈川)
	(連)なし	1,355,200	ESW-出稼ぎ野郎-YOK	個人申請ビッグキャロット京都 (京都)
サンダークロスII	発売バージョン (連)付き	8,192,700 (8-7)	KGP-TUR屋(ま)(ど)	ビッグキャロット京都 (京都)
	(連)なし	5,959,030 (7-6)	GAU隊隊長 MAI東亜鬼ら(越)(谷)	個人申請ペガサス (埼玉)
D.D.クルー	2Pバージョン ガンホー	402	ガンホー体操第1よーい アチョーッ!! 掛声:SOL	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	2Pバージョン F.F	408	挿入歌、無敵!!エフエフ 歌:ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 (群馬)
			EGC-(旅)WOP	個人申請セントラル日吉 (神奈川)
	2Pバージョン キング	407	JAG-ドラ博士H.S改め PAV-CSS	個人申請ハイテクセガ武蔵小山 (東京)
	2Pバージョン バスター	406	B面、さすらひのバスター 歌:ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	4Pバージョン F.F	403	痛ッ痛いのス、スキ♡ 教祖(旅)POW様	荏原ゲームコーナー (東京)
	4Pバージョン キング	406	(祝)シャバ1周年! JAG-ドラ博士H.S	
	4Pバージョン バスター	396	H.Sなんて眼中ね〜! JAG-IGA	
ゴーリーゴースト		494	10月から☆ケ丘CHだ! CR-X名人	イエローハット (愛知)
闘神人ブレイザーズ		99,999 KILL.625	深谷クソゲー処理隊長 ESSAY-STER	プレイランドスカイシアター (埼玉)
アクロバットミッション	(連)付き	978,800	FGK-TOM×2	個人申請ゲームセンターUFO (新潟)
ラッドラリー	NIGHT	2′54″250	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	RAIN	2′53″603		
	MOUNTAIN	2′53″820	WZH	ビッグキャロット京都 (京都)
デスブレイド	(連)付き	1,264,300	KKK⊕32,099	アミューズ&レストメイヨー (兵庫)
	(連)なし	1,174,150	RAI	プレイシティキャロット松本 (長野)

今月はAMショー直前ということで、ニューゲームはそれほど多くはありません。ほとんどが、9月の頭に出てました。で、今月の1番人気はザ・キングオブドラゴンズ。キャラ別集計をしたところ、飛び道具系が点数の伸び方が違うのが一目瞭然。盾を持ったキャラはほぼ同じようです。

ちなみにハイスコアを出すのに使われているキャラは表の通り。ドワーフ……。

サンダードラゴンは、(連)付きで早くも1000万点達成です。ちなみに、達成面はいずれも18面(3−4)。(連)なしも来月あたり達成しそうですね。

ボンバーマンはノーマルとVSモードで分けて集計です。ノーマルモードは隠し(!?)稼ぎしだいでまだ伸びそう。VSモードは画期的な攻略法がない限り伸ばすのはつらそう。もし、全面クリアが出たら最短タイム集計をする予定です(あくまで予定)。

ザ・シンプソンズは、サンダークロスIIと同じようにサンプルーバージョン(点効率が若干高い)がありますが、あまり出回ってないので発声バージョンのみ集計です。

SDガンダムは、わりと遅れて発売したので全面クリア者はいません。

スターブレードは、(連)付きだと稼ぎにめちゃくちゃ差が出るので分けて集計です。

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=1

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	クロスブレイズ	1,786,400	SLAY VLD	7面 ロイ
2	ザ・シンプソンズ	160,600	LP.-(直)	ALL 母 1人
3	サンダークロスII	2,014,450	AKD	3-5
4	出たな!!ツインビー	3,028,100	うるさいゲーマー福里	2-3
5	ASO II	3,358,300	山崎 正敬	2周ALL 残0 リバース4
6	ボンバーマン	131,100	小林 光夫	ノーマル 4-2
7	レゾン	207,000	MM学園受験生 (半)-S.みなづき	ステージ4
8	ドンプル	8,025,150	飯村 竜太	18面 1UP×6 F×274
9	サンダードラゴン	3,800,600	TI.S	8面
10	マジシャンロード	209,200	田中	4面

池袋プレイランドラスベガス ☆=5

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	5,211,000	たまには家に帰れ、ひむ HSA-AHOTEN	ALL エレフ 武器レベル 1
2	ザ・キングオブドラゴンズ	3,000,200	和幸新宿組 T99 にのみい書記書	ALL ドワーフ 武器レベル2
3	ザ・キングオブドラゴンズ	3,041,200	CKS-GUCHA	ALL ウィザード
4	ザ・キングオブドラゴンズ	2,311,800	GOT	ALLクレリック 武器レベル 3
5	サンダードラゴン	5,828,200	G.M.C.らじあめ	12面 (連)あり
6	ボンバーマン	634,500	TGA	ノーマルゲーム 4-5
7	サンダークロスII	3,728,330	函館ゲーマー(T)	5-3 2P側 (連)なし
8	ザ・シンプソンズ	170,500	LP、-(直)	ALL ノーミス バード使用
9	ゴーリーゴースト	483	H.D.D.(泣)1ケ月でたったの1点	ALL 1人用
10	ドンプル	17,958,230	ECM-ZENJI	ALL 残×2 99の98

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=11

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンダードラゴン (1P、連付)	10,000,000+α	「風呂入れ。」とひむが言う。星白金-HIR	18面で達成 ノーマル 3ミス
2	ザ・キングオブドラゴンズ (ロッ ー)	1,016,800	ノーベル来れば必ずのびる。EGC-STR	ノーマルALL 2万おち
3	レーシングビート (FRANCE)	3′15″20	FGK-MARY	ノーマルALL
4	ストリートファイターII (ガイル・連付)	1,540,900	新小岩のガイル	ノーマル 1ミス WKO×12
5	パワーホイールズ (破壊レース)	717Pts	カンストは余裕で出る CYR-JUN	ノーマルALL 「勝ち」
6	パワーホイールズ (初級)	2′56″95	CBY来ず!許さん。CYR-JUN	ノーマルALL 「勝ち」
7	パワーホイールズ (中級)	3′37″64	インチキミュージシャン。TYR-R.K.	ノーマルALL 「勝ち」
8	パワーホイールズ (上級)	3′39″42	不潔な男は嫌いだ! TYR-ひむ(遊び)	ノーマルALL 「勝ち」
9	WWFレッスルフェスト (ロイヤルランブル)	1コインALL	プロレスを教える数学教師。ボスマンうすい	ノーマル設定、ホーガンウォリアー
10	WWFレッスルフェスト (メインイベント)	1コイン2周ALL	ホーガンジャンパーを着る男。アースうすい	ノーマル設定 アースクエイク使用

荏原ゲームコーナー ☆=141

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レゾン(連)	536,200	(図)(園)もっと嘘ついて♡ EGC-レ(研)IKE	ALL ※全機種ノーマル設定です。
2	ザ・キンブオブドラゴンズ (エルフ)	5,654,400	めざせ花いちもんめ投稿常連SSC-VAP	ALL 島終了時370万
3	ザ・キンブオブドラゴンズ (ドワーフ)	3,050,400	和幸新宿組 にのみい書記長(ヒ)(ゲ)	ALL
4	ダイナミックC.C.	-10	職業キャディー実は美人♡EGC-(元)MKZ	ALL
5	D.D.クルー (4PVer.F.F.)	403	痛ッ痛いのス、スキ♡ 教祖(旅)POW様	ALL
6	D.D.クルー (4PVer.キング)	406	(祝)シャバ1周年! JAG-ドラ博士H.S	ALL もうこれ以上はツライ。
7	D.D.クルー (4PVer.バスター)	396	H.Sなんて眼中ね〜! JAG-IGA	ALL
8	チャリオット (1P(連))	4,771,200	「バカヅキの科学」 信者(お)SPT	ALL
9	ストリートファイターII (E・本田(連))	1,628,400	花いちもんめ愛読者VAP (編)M氏見てる?	ALL つめ5 ケンはずし
10	ストリートファイターII (ブランカ(連))	1,666,500	麻原・大川には負けん! 教祖(旅)POW様	ALL まだまだ

集計方法の問いあわせはTELで

「スコアの集計方法がわからない」などのお問いあわせが増えているので、今度から電話での質問受付の曜日と時間を限定させてもらいます。

ハイスコア質問受付時間
○水・金曜日の午後
6時〜8時

当然コレクトコールは不可。電話するときは、自分の名前(ハイスコアネームでも可)やお店の名前を名乗ること。でないと、質問に答えられないことがあります。

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,426,200	TPO	1コイン・ALL リュウ
2	ストリートファイターII	1,440,300	まちがえないでよ れい・くーにゃん	1コインALL 春麗・DKO×7
3	ストリートファイターII	1,280,000	XYZ	1コイン・ALL ザンギエフD×8
4	ストリートファイターII	1,613,400	点点点	1コイン・ALL ガイル
5	ザ・キングオブドラゴンズ	3,064,200	点点点	1コイン・ALL ウィザード
6	ザ・キングオブドラゴンズ	2,410,300	点点点	1コイン・ALL エルフ
7	ザ・キングオブドラゴンズ	1,767,600	点点点	1コイン・ALL ファイター
8	サンダードラゴン	3,481,200	YAMATO金返せ! FECT-T・E	1コイン・8面 連射付
9	ダイナミックカントリークラブ	-3	全国KTZファンの方 FC発足!!入会金なし	特典。特異ブロマイド付トランク命
10	ストリートファイターII	246,200	稼ぎは邪道だ!時代はロースコア!KUB	リュウ ALL 番外編ロースコア

キャッスル&YOU² ☆=196

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム・連付)	1,643,900	超銀河伝説SDパイソン!!FGK-BIG-K	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII (ガイル・連付)	1,871,600	景山民(夫)会長 EXCEL-ケロケロケロッピ	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII (ブランカ・連付)	1,654,100	ママこわいでちゅー!! TNK-EXPO夫(美)	ALL ノーマル設定
4	ストリートファイターII (春麗・連付)	1,574,600	スールポンで社会復帰!!JAG-WOP	ALL ノーマル設定
5	レーシングビート (1P・U.S.A.)	3′42″37	CBY君に感謝!! GMC-やちょ(ニセ)	ALL、ノーマル 実はPET(ニセ)
6	レーシングビート (1P・FRANCE)	3′15″24	やちょ君に感謝!! GAC-えるる(ニセ)	ALL、ノーマル 実はBOK(ニセ)
7	D.D.クルー (FF・2PVer.)	402	11月3、4日は教祖様と握手会EGC(旅)POW	ALL ノーマル3人設定
8	ザ・キングオブドラゴンズ (1P・ファイター)	3,237,800	11月3、4日はサイン会 (E)ISH-CLIちゃん	ALL、必殺技B付 ノーマル2人設定
9	SDガンダム (1P・連付)	784,150	11月3、4日はお引越!! (E)CYR-さとー君	6面 ノーマル3機設定
10	エイトマン (1P・必殺技B連付)	275,600	11月3、4日は対戦者募集!!SSC-ネズミ氏	ALL、残0 ノーマル3人設定

ハイテクセガ長岡&高田

新潟県長岡市坂ノ上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	11,026,400	ゲーム小僧	
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,066,000	最近まないきなゲーム小僧	
3	ストリートファイターII (本田)	1,120,100	ゲーム小僧	
4	ストリートファイターII (ケン)	1,101,800	ゲーム小僧	
5	ストリートファイターII (春麗)	1,275,200	ゲーム小僧	
6	ストリートファイターII (ガイル)	1,342,600	輝いていた少女の頃にもどりたいALN	
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,253,800	高田高校生徒会総務部長認める	
8	デスブレイド (ファイター)	665,400	スタッフこまちゃん	
9	ボンバーマン	2,100	たけ様早く帰ってえ あすらんより	
10	クライムファイターズ2	69	死ね!コットンALNより	

西銀座ゲームプラザ ☆=3

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・シンプソンズ	161,600	ハイスコアボードの番人ⒸMEP-TEI	1コインALL 17万はよゆう
2	ザ・キングオブドラゴンズ	2,356,700	あと100万は出せるのに ANP	1コイルALL クレリック使用
3	サンダードラゴン	3,759,500	C&P-ILM	1コイン8面
4	サンダークロスII	2,804,270	伸びてない、勉強しすぎか? ANP	1コイン4-4 設定3
5	サンダークロスII	1,422,190	ムシくん	1コイン2-7 設定-5
6	テキパキ	1,677,180	入荷おそすぎ(9月)来月カンスト?ANP	LV=211
7	ボンバーマン	76,200	修学旅行で遊びすぎ? ⒸMEP-PEI	ノーマルモード 2-2参考
8	SDガンダム	申請なし	(お知らせ)ANP君とTEI君がサークル	を作るそうだ! 乞う ご期待
9	ストリートファイターII	1,434,100	MAN	ALL(パ) ケンDKO ×16
10	ストリートファイターII	1,240,500	一松の新弟子 T.M	ザンギエフ D×20ベカ死

ゲームセンターUFO ☆=78

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム)	1,638,300	今度はバルログ蹴殺割腹しか…BIG-K	5万×5、爪×7 D×44 (連)
2	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,259,600	点数…それは以上! (U)-BT(夫)	1cALL残×0 L=19矢=3(連)
3	闘 神ブレイザーズ (MARK)	K.O.543	CYRTIS-KAN	1コインカンスト ALL (連)
4	サンダークロスII (赤)	4,641,340	函館ゲーマー(T)	1コイン 6-3 (連)
5	クイズ学園パラダイス	999,900+α	「セーラー服を極めし者!」URX-SKG	1cALL
6	Mr.Do! (256バグできないバージョン)	502,750	こんな所にこんなゲームが来ること自体今回	3設ノーマル R-36
7	コラムス (ボタン押さない部門)	147,800	書く事が無いっちゃー証拠だよな。K-16	J=397 L=20
8	サンダードラゴン	3,152,600	Mr.もりあおがいる	1cR-8 (連)
9				
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン) ストリートファイターII(ガイル)	1,576,400ALL 1,719,700ALL	FGK-(乱) T山じゃべガ弱いんだもの。	ALLパ爪2サガット失敗 やる気無し
2	D.Dクルー4人同時 エフエフ	525ALL	YMN.	工場出荷設定
3	スパイダーマン4人同時	219,500最終面	YMN.	10店未満か?
4	ザ・キングオブドラゴンズ	3,015,900エルフ ALL	バトラにSD入れて下る頃に入るかな? Y	さい! これが載 MN.
5	ボンバーマン	127,200	香津美・リキュール	工場出荷設定 2-6
6	ルースターズ	1,382,900 ノーミス ALL	「相さん見てコレ」「何?」「これディーノ	「滋すまんこんなカリスマ下げる事
7	レゾン	308,100 ALL	さんの絵じゃないですか?」「本当だ似てる	書いちゃって」「気にしないで下さ
8	サンダードラゴン	1,752,000 1-6	なあ。」「あの人も何だかだ言って良い仕事し	い。僕はそんな尻の穴の小さい男じ
9	熱血硬派くにお君	220,150 2-4	てますねえ」「俺等も頑張らなきゃなあ。あ	ゃないですよ」一同ここで大きく
10	SDガンダム	353,100 2-5	!その調教通信、資料室に保管しといてね。」	うなずく(新宿方面がやや多い)

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム)	1,435,400	CHU.(へ)	P×21 ツメ×3 (連)無し
2	ストリートファイターII (ブランカ)	1,348,400	ジミーの達人(板)	1コインALL (連)無し
3	ストリートファイターII (E.本田)	1,389,500	NTS(た)(き)	1コインALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ	1,930,100	AKI	エルフ使用 (連)無しALL
5	ザ・シンプソンズ	142,400	AKI	バート使用 (連)無しALL
6	サンダードラゴン	1,544,800	EPT-ラッキースター H.S	6面
7	エイトマン	215,700	B.Bときバ○○○ バ○ーのことだよーん!	(連)無し4-6 こーゆーの好き!!
8	クロスソード	7章ラスト	MAS	魔法が足んね! 1コイン
9	ゴルフィンググレイツ	-2	EBI	このクソガキャ! 1コインALL
10	究極タイガー	1,822,300	EPT-ラッキースター H.S	1-8

ゲームセンターコパIII ☆=

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダードラゴン (1P・(連))	3,903,900	AMでいろんな有名人に会うぞ!!	ステージ8ボス ノーマル設定
2	ボンバーマン (1P)	1,424,500	ボンバーマン兄弟 JrRAG.T-TEM	ALL ノーマル 残0 1UP×2
3	ザ・キングオブドラゴンズ (1P・ウィザード・(連))	2,924,000	絶句絶句絶句絶句絶句絶句絶句絶句!MST	ALL ノーマル設定
4	ザ・キングオブドラゴンズ (1P・クレリック・(連))	2,338,800	SEXSEXSEX! SEXSEX!MST	ALL ノーマル設定
5	ザ・キングオブドラゴンズ (1P・ドワーフ・(連))	1,907,400	B・Bソニック有難う初潮赤飯えむえすちい	ALL ノーマル設定
6	サンダークロスII (1P・(連))	4,403,420	あと2倍ちょっとだせなかったよ!!かまし	5-6 赤使用 ノーマル設定
7	ゴルフィンググレイツ (ベテラン使用)	-25	最終ホール奇跡の男! RAG.T-TZI	ALL ノーマル設定
8	ストリートファイターII (E・本田・(連))	1,554,400	村の娘のがし! G・M・C・MIE	ALL P×21 ツメ・1
9	ストリートファイターII (ブランカ・(連))	1,632,600	ゲームセンターUFO N.ARC-IZA(T)	ALL P×22 ツメ・2
10	ストリートファイターII (春麗・(連))	1,577,300	かまし	ALL P×22 ツメ・2

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,448,500	帰ってきたGOD	ALL(パ)爪×1 WKO×13
2	ストリートファイターII (ダルシム)	1,228,900	アカイ	ALL
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,176,000	X-SLAVE=TM Y	ALL
4	ストリートファイターII (E.本田)	1,021,400	エドワード"くやしいぞ"MAL	ALL
5	ストリートファイターII (リュウ)	972,600	ランバダRYU	ALL
6	ストリートファイターII (ザンギエフ)	820,500	飯島真理さんのコンサートがあればおしえて	ALL
7	エアバスター	196,070	まっててコイサンマン	EASY設定 連装有
8	サンダーゾーン	4356	楠南木(こもりまなみってなに?)	ALL ノーマル設定
9	コットン	1,466,260	アカイタカミ	2周目-4面 4人設定 連装有
10	スカイソルジャー	3,651,560	和ちゃんだよ〜ん	ALL 2ミス ランク2 連装有

プレイシティキャロット松本 ☆=5

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード	976,500	Tiny-ZEN	アイスバーグコア 1クレ 設定B
2	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,342,100	T・PAC-"ヤムチャ"KAI	ノーマル ALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,303,400	T・PAC-Y.Y	ノーマル ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,249,200	Tiny-BIE	ノーマルALL
5	サンダードラゴン	3,683,800	T・PAC-FORNA	ノーマル 8面 1P側 (連)
6	闘神ブレイザーズ(グレン)	99,999	FGD-R CrB	ノーマル ALL KO=539 (連)
7	サンダークロスII	4,163,710	Tiny-DIL	難易度3 5-5 赤 さむい (連)
8	デスブレイド	1,174,150	RAI	ノーマル ALL パ×7 ファイター
9	ドンプル	7,723,380	APO(ら)	ノーマル 20面
10	ストリートファイターII (ガイル)	1,497,300	T・PAC-Y.Y	サルのがし D×9 ツメ×Z

タイトー小田原周辺 ☆=56

神奈川県小田原市栄町12-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (レベル4・リュウ)	1,401,300	最近はゆかりに夢中♡ CHIBIDEV(変)	ALL ツメ×0 P×22 D×6
2	ストリートファイターII (レベル4・ケン)	1,194,600	FFNのリディアに(恋) バド&XAK	ALL ツメ×0 P×18 D×?
3	ストリートファイターII (レベル4・E.本田 (連))	1,284,100	えすてえ	ALL 詳細腐明 (H)
4	ストリートファイターII (レベル4・ブランカ(連))	1,308,000	血祭り君	ALL ツメ×0 P×18 D×3
5	ストリートファイターII (レベル4・ダルシム)	1,401,900	血祭り君	ALL ツメ×1 P×22D×17
6	天地を喰らう (ノーマル)	5,050,300	H.H	1コインALL 趙雲
7	天地を喰らう (ノーマル)	4,987,200	H.H	1コインALL 関羽
8	ギガンテス (ノーマル・(連))	1,558,300	ZZG-PUL	1コインALL
9	パロディウスだ! (ノーマル・ペン太郎(連))	1,777,600	1周175万は見えた! 71万は保証。よしお	1コイン2-3 10万×4
10	マジックソード (ノーマル)	12,477,192	ヘイ、消耗品盾になれマジクソまさる(再)	1コイン最終面

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=2

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ(連)なし)	1,547,200	FGK-VIRGO	ストIIは全て工設オール(パ)D27爪1
2	ストリートファイターII (E.本田(連)あり)	1,573,400	GOR-ISD(ち)	ALL、オール(パ) D×16、爪×1
3	ストリートファイターII (ブランカ(連)あり)	1,513,100	すさまG-Rカモネ(コ)	ALL、P×20 D×?、爪×1
4	ストリートファイターII (ガイル(連)あり)	1,649,200	GOR-NZM	ALL、P×20 D26爪1タルミス
5	ストリートファイターII (ケン(連)なし)	1,603,700	IKD-GON恥林(べ)	ALL、オール(パ) D×37、爪×1
6	ストリートファイターII (ザンギエフ(連)なし)	1,436,300	IKD-あそんでたらオールパだった!(恥)	ALL、オール(パ) D×10、爪×1
7	ストリートファイターII (ダルシム(連)あり)	1,400,300	ブルーリボン(朝)	ALL、オール(パ) D×10、爪×1
8	D.D.クルー (F.F.使用)	394	KRT-KOS	ALL ノーマル設定です
9	闘神ブレイザーズ(グレン使用)	K.O=503	GOR-ISD(ち)	ALL、2ミス 99,990てん
10	ドンプル	13,010,160	GOR-たあれん (せこりなし)	ALL、残×1 1UP×8

がらんがらん

長野県駒ケ根市赤須東6-3

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,335,100	沙夢羅戒	ALL 春麗
2	ストリートファイターII	1,153,600	ISaaK-Lufy	ALL E-本田 張り手で愛を語る
3	マジックソード	6,608,500	GRIFIN	ALLねえちゃん NOワープ
4	ジェミニウイング	931,390	ZZA!(か)	R-7 まだまだ!!
5	アルカノイド	295,650	ZZA!(か)	19面
6	SDガンダム	179,450	GRIFIN NEW-F-TM-O.D	2P R-3
7	ガンフォース	702,601	GRIFIN	R-4 ボス だれもやらんぞ!!
8	オペレーションウルフ	163,200	T.K	R-5
9	サイバリオン(基礎)	10,883,450	Isaac-Lufy	ALL
10	SDガンダム	156,300	KGB+ICPO	1P R-3

ファンタジアキャロットタマプラーザ店 ☆=3

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-6-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	5,116,000	通りすがりのマニア君 6面終って319万	ALL ノーマル
2	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	1,766,200	NOVIE(だ)	ALL、残0 ノーマル
3	ボンバーマン (ノーマルゲーム)	118,100	佐藤骨折 タイヤ盗まれ休業中	3-2 ノーマル
4	チャリオット (輸出バージョン)	4,605,600	駒沢の主 おにやん	ALL 残5 ノーマル
5	ゆうゆのクイズでGO!GO!	469,780	鬼指をくれつ タルるーと(は)	ALL 1万×1 ノーマル
6	ストリートファイターII (ケン)	1,334,100	インタプリタくん ふっかつ	オールパーフェクト WKO×6
7	ストリートファイターII (E・本田)	1,357,900	BLACK TRADITION室	ALL ノーマル
8	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,219,200	DES-ILM	ALL ノーマル
9	ストリートファイターII (ガイル)	1,350,000	HIT	パーフェクト×18、ALL
10	スーパーパン (ぱにっくモード)	1,568,800	CUW(遊)	L99、クリア ノーマル

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム(連)無)	1,363,600	片ちん大王、化学は恐い!	ノーマル ALL
2	アクロバットミッション (連)付	642,400	B・J	ノーマル
3	ナイトストライカー (Sゾーン)	44,371,850	KKK	ノーマル ALL (連)付
4	ボンバーマン	SCORE間にあわず…	来月はガンバッテ下さい	
5	Mr.Do	同じくSCOREまってます		
6	レゾン	118,100	DNA-E2ORE 11・12月にLIVE有	ノーマル 4面 (連)付
7	ザ・シンプソンズ	132,000	チャリーランド常連第一号(ぴ)	ノーマルALL
8	サンダードラゴン	1,562,200	三輪ジャストミート貴士	ノーマル (連)付 6面
9	TAXI(ピンボール)	4,613,820	U2	
10	ハレーズコメット	8,490,680	川市はち	ラウンド53 ノーマル (連)付

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,266,300	ケンちゃんチャコちゃん	ALL P×21
2	ストリートファイターII (春麗)	1,414,000	TOM	ALL P×22たるミスDKO×14
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,043,900	低スコアだぞ! KAM君	ALL P×14
4	D.D.クルー	367	香龍和尚	FF使用7面2人目のボス
5	ルースターズ (駅前)	1,716,900	のんびり娘COCOAですわ	ALL残×8 ノーミス
6	チャリオット (駅前)	3,317,600	ブック、ガチャピン	ALL
7	ドンプル (駅前)	11,941,240	YOTTAKA	22面
8	ワルキューレの伝説 (駅前)	1,156,270	M=柚生有里	ALLB×4 ループ無し
9	ファンタズム (駅前)	2,372,700	のんびり娘COCOAですわ	ALL
10	ギャルズパニック (駅前)	452,900	PAPA	ALL

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市中央5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダードラゴン	3,644,700	DDT-SY	8面 (連)なし
2	SDガンダム	174,350	メジロヤマタノオロチ	4面
3	ボンバーマン	36,400	オーベルシュタイン 堀内	
4	D.D.クルー	299	メジロヤマタノオロチ	エフエフ使用
5	サンダークロスII	1,798,680	ANP	3-3 (連)なし
6	ストリートファイターII	1,243,600	DDT-SY	リュウ
7	ストリートファイターII	1,179,900	DRAGON	春麗
8	ストリートファイターII	1,079,200	TAKAO	ダルシム
9	チャリオット	3,784,000	ANP	1コインALL 残機3 (連)なし
10	ストリートファイターII	1,006,200	DDT-SY	ザンギエフ

君こそゲーメスト!

その2

チャリオット	(連)付き	4,771,200	「バカヅキの科学」信者(お)SPT	荏原ゲームコーナー (東京)
ストライクファイター		168,268,300 HIT=714	本名:えむえー(ぐら) WHIM-M.A	個人申請プレイシティキャロット琴似 (北海道)
ダイナミックカントリークラブ		−10	職業キャディー実は美人♡ EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー (東京)
			G.M.C.ESPII	モンキーハウス本館 (福岡)
ゴルフィンググレイツ		−25	最終ホール奇跡の男! RAG.T-TZI	ゲームセンターコパIII (神奈川)
ランパート	中級	109,458	G.P.-A.由弥	イエローハット (愛知)
レーシングビート	フランス	3′15″20	FGK-MARY	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー (東京)
	U.S.A.	3′42″37	CBY君に感謝!! GMC-やちょ(ニセ)	キャッスル&YOU² (東京)
ストリートファイターII	リュウ	1,598,200	FGK-乱丸	個人申請ゲームセンター101 (新潟)
	ケン	1,603,700	IKD-GON恥林(ペ)	ハイテクセガ金沢 (石川)
	本田	1,564,800	大張手が決めて(コ)(ス)(リ) ESSAY-JUN-KG	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	ブランカ	1,566,800	Sgt.Pepper	個人申請ビデオゴールド同志社前 (京都)
	ガイル	1,871,600(連)	影山民(夫)会長EXCEL-ケロケロケロッピ	キャッスル&YOU² (東京)
	ダルシム	1,649,600	RGB-STC(連)(無) (モン吉使用)	個人申請橋本コンピュータランド (神奈川)
	本田 (連)付き	1,634,800	G.M.C.やちょ	モンキーハウス本館 (福岡)
	春麗 (連)付き	1,598,500	FGK-AMP-K.L(書)	個人申請ゲームプラザ
	ブランカ (連)付き	1,666,500	麻原・大川には負けん! 教祖(旅)POW様	荏原ゲームコーナー (東京)
ゆうゆのクイズでGOIGOI	(連)付き	728,000	CVM-MID涼	個人申請ウィルトークタイトー小田原(神奈川)
ウイニングラン'91	AT	2′59″099	まだやってるよこのひと。MT激怒CYR-JUN	個人申請 映像ランド浦安 (千葉)
キンプオブザモンスターズ		1,016,800	ノーベル来れば必ずのびる EGC-STR	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー (東京)
スティールガンナー		1,053,420	限界は110万? (N)OME-KOU(と)(師)	ジャンボ&ABC (大阪)
戦国伝承		775,800	SUR-殺人鬼道場GIN	ウイルトーク大街道&空港 (愛媛)
出たな!!ツインビー	(連)なし	4,617,700	WKP-ベジータ(ま)	ビッグキャロット京都 (京都)
U.S.ネイビー	(連)付き	2,932,360	HOP-HRC(ゲ)(バ)(王) ゲバらせれば日本一	タイトーイン002スタジアム (大阪)
パイプドリーム	Aコース	4,100,350	人間の限界UYK(総)	ビッグキャロット京都 (京都)
	Bコース	3,767,890	UYK(総)	
	Cコース	5,144,810		
G-LOC	上級	2′15″4	みんなに兄さんとよばれる男 PEC	タウンスポットプレイランド (大阪)
ファイナルファイト	ガイ・(連)付き	5,021,080	本遅れてすみません (練)SUR-やまけん	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草 (東京)
ブロクシード	ライン部門 (連)付き	458ライン	ひがし君製作 超速連射使用のRAN	個人申請テクモランド武蔵野(東京)
スーパーフォーミュラ		2′40″991	SDI-Tyrrell-HID(ひ)	ビッグキャロット京都 (京都)
バイオレンスファイト		14,792,640	ピンボールゲームからビンゴへ…。by(K)	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
最後の忍道	イージー	3,120,900	HIC-SHT-ほくさい(足)	ビッグキャロット京都 (京都)
前号の訂正 ラッドラリー	SUNSET	※2′52″786	DSR-L.D.S	プレイシティキャロット筑波学園 (茨城)

(101ページの続き)

D・Dクルーは、4Pバージョンのほうが2Pバージョンより不利なので、2Pが上まわったときだけ集計するという意見がありました。というわけなので、これからそのように集計します。今月はまったく問題ありません。

闘神人プレイザーズは、スコアがカンストしてしまうためKILL数で集計しました。

ダイナミックカントリークラブとゴルフィンググレイツがそれぞれ記録が伸びていますが、その差15アンダー。難易度の差がモロに出ています。

ストリートファイターIIもあいかわらず、記録がのび続けています。いずれも余力があるので、まだまだ伸び続けることでしょう。

ゆうゆのクイズでGO!GO!は限界点とのこと。

U.S.ネイビー、G-LOC、戦国伝承、ファイナルファイトはひさしぶりの更新です。

さて、前回の集計ミスですが、今回は1ミス。どうもすいません。

さてさて、そろそろ今年も終わろうとしていますが、出版関係では年末進行という地獄の作業が待ちうけてます。そこで、11月集計分は11月23日スコアしめきり24日消印有効、12月集計分は12月24日スコアしめきり25日消印有効とさせていただきます。(悠理)

扇が丘レジャーセンター ☆=13

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	3,826,000	すさまG-Rカモネ(コ)	ALL ウィザード使用
2	ザ・キングオブドラゴンズ	3,275,100	大神官ZENちゃん	ALL クレリック使用
3	ザ・キングオブドラゴンズ	2,775,500	すさまG-Rカモネ(コ)	ALL エルフ使用
4	ザ・キングオブドラゴンズ	2,067,500	侍ゲーマー(お)	ALL ファイター使用
5	スターブレイド	1,585,300	ねおきパワー使用 D.K	ALL 1コイン (連)有
6	サンダードラゴン	3,912,000	B.J	2周目1面 (連)有
7	クイズクエスト	5,240,000	ぱおーん	7面
8	ザ・シンプソンズ	173,500	J-だうだう-JOE	ALL ノーミス バート使用
9	チャリオット	4,495,400	ちらし寿しなら片ちん大王(か)	ALL ノーミス 残5
10	デスブレイド	661,250	ZENちゃん	ALL ファイター使用

ゲームインカナザワ ☆=8

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)(連)付	1,547,800	KRT-RIK	ALL D×21 オールパ 爪×4
2	ストリートファイターII(ブランカ)(連)付	1,488,400	KRT-KOS	ALL P×19 D×9
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,424,400	みんないい人ルビンスキー	ALL D×11 オールパ 爪×1
4	ストリートファイターII(ガイル)(連)付	1,494,600	クレクレ	ALL オールパ D×8
5	ストリートファイターII(本田)(連)付	1,401,300	人間五十年天下人ルビンスキー	ALL オールパ
6	パウンドフォーパウンド	475,505,000	ムッシュムラムラルビンスキー	ALL ハードパンチャー
7	D.D.クルー(F.F)	379	KRT-KOS	ALL 2Pバージョン
8	ファイナルファイト(ガイ)	4,016,240	(ま)ORC	ALL (連)付 残×0
9	T.M.N.T.(ラファエル)	671	KRT-奇声獣RIK	R.5
10	コラムス	99,999+α	SCOTCH あと10面	20面クリア J.2300

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,158,100	KUMA-(K)³ スクリュー復活宣言	③×10 ⑤×5 ⑧×1 ALL
2	ストリートファイターII(ガイル)	1,360,900	K(和)	③×13 ⑤×6 ⑧×2 ALL
3	デスブレイド(マイケル)	571,400	K.Y(和)	1コインALLマイコー・富岡(?)
4	クロスソード	7章ナウシズ変身後	スコアラーはだれ?手を挙げて正直に答えな	さい今ならまだ罪も軽いぞ(春日)
5	ニンジャキッズ	2,282,190	JIJI-松	1コイン最終面
6	ルースターズ	1,322,200	KVMA-(K)³ 140万が限界?!	1コインALL 残×4
7	チャリオット	3,439,500	FNL-KWAO(II)	1コインALL 残×2
8	アナウメ通信スペシャル(笑)	タイガー	ええっ、今月はこんだけ(大野弁・これだけ	の意)しかない。まじかえー(巻き
9	スペシャル弐	タイガー	舌)いいさ²、来月は竜の王様とヴィマナが	入荷するから、ここで君もサガット
10	スペシャル参	タイガーアッパーカー	(タイガー)だ。X68Kに魔導物語123が	出ないかな。by、春日翔兵(担)

イエローハット ☆=99

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スタープレード	1,321,800	H.I	1ゲームALL
2	サンダードラゴン	7,292,100	TOA&ういんびー5才愛好会E.T(闘)	ステージ13ボス2周目の5面だ!
3	闘神人プレイザーズ	K.0519	うつ神信者ENR	スコアカンストALL グレン
4	ランパート(中級)	109,458	G.P.-A.由弥	中級ALL
5	サンダークロスII(連付)	6,664,240	闘龍-MATSU(闘)	赤い奴 8-3
6	ボンバーマン(ノーマルゲーム)	1,126,000	ASOII愛好会WHO	6-3
7	ゴーリーゴースト(1P)	494	10月から☆ヶ丘CHだ!CR-X名人	ZAP ALL 全部撃った
8	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,543,700	いないいないばあ	ALL 残0
9	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)	2,544,600	ENR	ALL 残0
10	ストライクファイター	160,279,650	EXTENDII-極悪大石	ALL 残1 HIT701

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,859,000	C,M	1コイン1目?面わすれた
2	D.D.クルー	240	K,A	1コイン4面
3	ストリートファイターII(ブランカ)	1,342,100	MRI	1コインALL
4	ストリートファイターII(ガイル)	1,428,500	TATSU,I	1コインALL
5	ストリートファイターII(E.本田)	1,377,000	MRI	1コインALL オールパーフェクト
6	ストリートファイターII(ダルシム)	1,445,800	COT²	1コインALL
7	ストリートファイターII(春麗)	1,422,800	COT²	1コインALL
8	バトルシャーク	10,770,940	MRI	1コイン9面
9	U.S.ネイビー	2,273,940	Hawkins	1コインALL F18ホーネット
10	アウトラン	5′18″31	宇野綱男	1コインALL

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=22

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	2,544,200	DED	ALL ファイター
2	ボンバーマン	722,900	SG-ELF	5-1
3	サンダードラゴン	3,078,000	HIK	8面ボス
4	サンダークロスII	4,041,000	HIK	5-5
5	チャリオット	4,430,500	GOL屋(ま)(真)	ALL ノーミス
6	ゴークーゴースト	646	ELF&KJI	2PALL
7	ストリートファイターII	1,328,400	AKN-GOTA	ブランカALL
8		1,327,600	GAT	春麗ALL
9				
10				

キャノン最前線 ☆=60

愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎(0564)25-2612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック)(連)	3,202,400	ISH-Disp-・・A	ノーマル ALL
2	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)(連)	4,433,700	ISH-Disp-・・A	ノーマル ALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)(連)なし	1,987,000	BFM(た)	ノーマル ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)(連)なし	4,231,800	BI-(猫)ALES (タ)(ク)(夫)	ノーマル ALL
5	クイズクエスト(1P)	5,478,000	TPL(おばけもう1回出ろ!!)	ノーマル ALL あくま×2
6	チャリオット(1P・(連))	4,613,800	LCN	残4 ノーマル ALL
7	闘神人プレイザーズ(GLEN)	99,999	LCN	ノーマル ALL
8	サンダードラゴン(1P・連なし)	4,169,100	かみら(は)	ノーマル 8面ボス
9	ストリートファイターII(ブランカ・(連))	1,482,100	かみら(は)	ノーマル ALL P×22つめ×0
10	ストリートファイターII(勝ち抜きトーナメント)	参加者28名 参加者36名	第1回優勝はガイル 第2回優勝は春麗	ザンギエフは準々決勝で負けました

ジャスコ川西店プレイランド ☆=5

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	2,510,000	信長	ALL
2	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,171,800	リリス ファウ	ALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)	2,087,700	信長	ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック)	2,086,600	信長	ALL
5	D.D.クルー(F.F)	371	将軍家康	ALL
6	サンダークロスII	2,075,600	森下 学	3-4
7	ドンプル	4,808,390	やったぜAB.	R-17
8	クロスブレイズ	6,187,900	E.Y	R-7
9	ウルトラマン	1,445,050	シマリス	ALL
10	ストリートファイターII(ガイル)	1,526,000	ISHTER	ALL (パ) D×16

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)	2,232,100	GRC「BORFES」-YAM	1コインALL(認) ノーマル
2	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	2,459,900	おれをおいてAM行くなよ TMC-SAM(ふ)	1コインALL(認) 仕事でしょ!(真)
3	ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック)	2,071,800	レゾンはそのまんまじゃないか!(禁)?N.Y.	1コインALL(認) ..ヤバイ...
4	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	1,749,700	本はまだーよ～まーだ～っTMC-SAN(ふ)	1コインALL(認) クリアしたたけ
5	ストリートファイターII(E.本田(連)付)	1,410,000	AND県警合格おめでとう TMC-SAM	1コインALL よろしくたのむよ
6	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,252,300	福岡でもがんばれよ! 勝ちゃん 関係者一同	1コインALL ノーマル
7	グラディウスII(旧Ver(連)付④FF)	2,601,700	天保山はつまらんかった TMC-SAN(ふ)	4周目8面 永ぱ未使用確認済
8	ダライアス(エキストラ・Zゾーン)	10,716,800	愛媛からの遠征ありがと TMC-LOG(ら)	ALL ノーミス 51200×6
9	バトルシャーク(テーブルタイプ)	16,748,110	海江田四郎 沈めてやる沈めてやる	1コインALL へーへーヘエーイ
10	第1回ロッテアイスクリーム杯争奪	チキチキSFII対戦土曜夜市選手権大会	優 勝 草地(ダ)44P 準優勝 伊藤(ブ)38P	大阪・広島・熊本の参加者サンクス

インスパイア遊 ☆=34

岡山県岡山市新保107 ☎(0862)34-2649

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	2,260,000	TMC-SAN(ふ)	1コインノーマル ALL エルフ
2	ストリートファイターII	1,339,000	MVX-R	1コインALL ノーマル ケン
3	グラディウスIII	3-1	SUR-G(G-GIII)	B-F ノーマル 1,314,620(連)
4	ウイニングラン'91	4'56"149	MVX-K	6MT ノーマル 5周設定
5	グラディウスIII	2-7	SUR-6(G-GIII)	A-F ノーマル
6	ルースターズ	1,231,400	TMC-SAN(ふ)	1コインALL
7	SDガンダム	申請なし	よって名前なし	手ぬきでスイマセン。
8	ボンバーマン	申請なし	同上	だって送る物ないんだもの……
9	グラディウスII	5,000,000	穴うめ仕事人MPL	4-F(連)ノーマル 7-8スコア調整
10	メジャータイトル	-18	闇の死繰人MPL	ノーマル1コイン ALL 呪咀返し

ゲームシティOZ ☆=22

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	闘神人ブレイザーズ	KILL 439	パワフル・加藤・GO	スコアカンスト クリア グレン
2	サンダークロスII	5,363,290	3交替労働者	(連) 6-7 ランク3 宇部店
3	ボンバーマン	599,000	自爆がコワイ!?	ノーマルゲーム 4-6 宇部店
4	レゾン	239,000	パワフル・加藤・GO	(連) 5面 宇部店
5	ザ・キンブオブドラゴンズ	1,937,000	ふざけたネームは全部俺 IDA	クリア エルフ
6	サンダードラゴン	1,797,200	ファイヤーピッシャリ	(連) 6面ボス
7	SDガンダム	330,350	ラっしゃあ M.I	(連) 4面
8	エイトマン	142,800	ふざけたネームは全部俺 IDA	4-2
9	ザ・シンプソンズ	155,100	雷伝田中F-III	クリア リサ 山口店
10	チャリオット	4,005,000	AFP-ZIP	(連) クリア 山口店

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	1,942,400	PIP あめおとこちゃなーい	ALL ノーマル (連)なし
2	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	1,771,600	AFP-いしけん はちめてといた点ちゃ	ALL ノーマル (連)なし
3	ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック)	983,000	AFP-ROURA 松尾氏、またプラボ行こう。	STAGE11 ノーマル (連)なし
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,356,700	CLAMP→CBXZUNちゃんいずこ?	パ×21 ノーマル
5	ストリートファイターII(春麗)	1,424,700	AFP-ZIP ディオ様はいったね。	パ×21 ノーマル
6	ストリートファイターII(E.本田)	1,365,900	AFP-まいちー ちゅ験に向けてガンバ	全パ(パ×22) ノーマル
7	SDガンダム	スコア募集中!!	むずかしいんちゅうん?(入苛初日)	ノーマル 3機設定
8	ボンバーマン(ノーマル)	10万より上	AFP-ROURA むつかしー	ノーマル 2-5
9	ボンバーマン(V.S)	LV.3	AFP-ROURA 台風ちょくげき	ノーマル
10	サンダークロスII	4,059,740	AFP-こうちゃん♥ イシターがほぴい♥	5-6 ノーマル(連)なし

チャレンジャー関大前店 ☆=31

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターズII(RYU)	1,453,200	USG-MrEBI君	ALL
2	ストリートファイターズII(ブランカ)	1,241,600	奈江吉♡	ALL
3	サンダークロスII	7,094,830	USG-OME-HKR	8-4 連付
4	スターブレード	928,000	INJだよ單気筒	連付
5	ザ・キングオブドラゴンズ	3,194,100	神戸から来た KEI.O	ALL 残×1 ウィザード
6	ザ・シンプソンズ	167,900	ISG-Mrホームレス(女)	ALL バート使用
7	デス・ブレイド	450,350	H.S	ALL 連無し ファイター
8	エイトマン	154,200	TIL-修崎浩斗	4-2
9	ヘルメティカ	123,830	OKZ-(PIYO)² BOY小泉	3-2
10	ストリートファイターII(ガイル)	315,200	かえってくるんだ あらぶ!	STAGE 6

タウンスポットプレイランド ☆=16

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	5,275,100	CYCLON-KIW	1CALL 残0 LV24シェー
2	ザ・キングオブドラゴンズ	3,282,200	STA	1CALL ウィザード
3	サンダークロスII	5,287,050	USG-OME-K.N(と)北京(犯)	6-5 しんどい 9/7のスコア
4	サンダードラゴン	3,644,200	USG-OME-HKR	1C 8面
5	チャリオット	4,300,200	あーべ君対戦勝負のK.N(と)	1C 2ミス残4
6	ルースターズ	1,604,200	OMEまえしまかな	残5 OMEパワーあり
7	ストリートファイターII	1,436,800	星白金BO.Z	ダルシム (P)×21 ザンギエフロス
8	スターブレード	1,258,000	谷君「ドキドキだよ」まえしまかな	1C ALL 私もうボロボロっす
9	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)	2,218,800	「ガィーン!」KAS	1C ALL
10	G-LOC(上級)	2'15"4	みんなに兄さんとよばれる男PEC	1C残331.2秒 あと4～5秒

タイトーイン002スタジアム

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダードラゴン((連)つき)	4,019,700	CYCLONE -まひゅまだKIW	最後のボス さいあくちゃーん
2	ストリートファイターII(ブランカ(連)つき)	1,604,200	WKO友の会しもべ3 Xenom(鳩)(呪)	ALLパーフェクトD×26
3	ストリートファイターII(ガイル(連)つき)	1,659,100	PAJクレー特訓希望 HOP-HRC	P×21つめ×1 D×19
4	ストリートファイターII(ケン(連)つき)	1,458,700	史上最悪コンビKAA &HRC 39"57	P×21つめ×1 D×16
5	ストリートファイターII(ダルシム(連)つき)	1,438,300	タルのバカ TXI	ALL タルミス つめ×2
6	出たな!!ツインビー((連)つき)	4,509,300	よゆう 上ゆう ベジータゆう(ま)	全2周クリア 1ミス20回記念
7	エイトマン	262,100	よゆうGFよゆうじゃ Xenom(鳩)(呪)	ALL残1
8	クライムファイターズ2	141	ANA	最終ステージ マーシャルアーツ
9	U.S.ネイビー((連)つき)	2,932,360	HOP-HRC(ケ)(バ)(王)ゲ バらせれば日本一	ALL F-18 あと1万ちょい
10	ヴィマナ((連)つき)	10,000,000+α	HRCとUGFと おどるセイバー変な奴	7周目と7周目と18周目(ア)(ホ)(バ)(カ)

アミューズ&レストメイヨー ☆=47

兵庫県姫路市駅前町222駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,869,400	人の不幸が大好きさ! ISH-LCN	ALL 全機種ノーマル設定です。
2	闘神人ブレイザーズ(GLEN)	99,999+α	それがモラルさ! ISH-LCN	ALL KO数不明 ノーミス 5日目
3	デスブレイド	1,264,300	KKK(f)32,099	ALL(連)(パ)×8 マイケル使用
4	D.D.クルー	357	B.Run	6めん エフエフ
5	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,363,600	STR-UTM	ALL
6	SDガンダム	469,550	SFL-MOL	5めん
7	ボンバーマン(ノーマル)	669,300	ADC	5-4
8	ボンバーマン(VS)	LV.4	R.T-MAP	2P側使用
9	エイトマン	132,400	Shuffle-典子	4-2
10	サンダードラゴン	3,806,900	(ペ) 林君お願い来て! スコアラー募集中	8ボス(連) でないと10機種うまらない

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	969,100	長谷川	ステージ12
2	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	947,200	G・WAX-TAR	ステージ12
3	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)	1,032,600	G・WAX-TAR	ステージ13
4	ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック)	939,100	G・WAX-GTRII(EL)	ステージ12
5	ニンジャキッズ	1,881,750	G・WAX-WIN	5面 風
6	ウルトラマン	450,640	吉田1	STAGE11 メフィラス星人登場
7	デスブレイド(ゴーレム)	434,850	豊瀬	9人目
8	ストリートファイターII(春麗)	1,373,300	G・WAX-WIN	ALL P×21
9	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,346,300	長谷川	ALLP×21
10	ハイパースポーツスペシャル((連)なし)	421,210	PLY	ALL 店内全機種ノーマル設定

ビッグキャロット京都 ☆=105

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョインシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダー・ドラゴン(1P)	9,246,700	GOL屋(ま)(真)	3周目3面 (連)なし
2	ザ・シンプソンズ	179,600	ボーリング嫌いKNG	ノーミスALLマージ使用(連)あり
3	サンダークロスII(発売Ver.ランク3)	8,192,700	KGP-TUR屋(ま)(と)	8周目7面 (連)あり
4	ラッドラリー(MOUNTAIN)	2'53"820	WZH	ALL
5	出たな!!ツインビー	4,617,700	WKP-ベジータ(ま)	全2周ALL 1万ロス・ノーミス
6	最後の忍道(イージー)	3,120,900	HIC-SHT-ほくさい(足)	ALL
7	パイプドリーム(Aコース)	4,100,350	人間の限界UYK(級)	レベル1スタート ALL
8	パイプドリーム(Bコース)	3,767,890	UYK(級)	レベル1スタート
9	パイプドリーム(Cコース)	5,144,810	UYK(級)	ALL1スタート
10	スーパーフォーミュラ(レバー・日本GP)	2'40"991	SDI-Tyrrell-HID(ひ)	ロータス 中嶋 F.L.39"512

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251番地 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,432,400	ワルキューレと春麗の恋人SINJI	春麗に愛されているのは俺だけさー!!
2	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,377,800	ボン・スーカンツ	
3	ストリートファイターII(ガイル)	1,309,000	ガイルの妹・草地	ちょろいぜ
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,359,700	NABE	(P)×21 WKO×10
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,211,100	まだまだ・NOY	(P)×19 WKO×10
6	ストリートファイターII(E.本田)	1,218,000	春麗の恋人・伸至&対春麗だけカクテル	昨日は春麗とのXXXで寝不足の俺
7	ストリートファイターII(ブランカ)	1,275,000	春麗の恋人・伸至&対春麗戦だけぼの	春麗との式場はどこがいいかな??
8	マジックソード	10,597,079	将来性"φ"のSYV	攻撃あたりまくり部門
9	ルースターズ	1,335,600	マジクソ復活でもうルースターズやらない	SYV・SYV SYV SYV
10	クイズ殿様の野望(救済措置)	9,999,999+α	無冠の帝王からようやく脱却φさん	武田→姉小路頼綱 メッサしんどい!!

遊ingポイントセオラ ☆=10

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,480,100	Y.N	ALLパーフェクト つめ×1
2	ストリートファイターII(ブランカ)	1,412,000	GAC-T/RIO(ILK)	パーファクト×21
3	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)	3,066,400	Y.お	AL LEVEL=1
4	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	2,361,200	YAS	ALL LEVEL=1
5	サンダークロスII(レッド)	4,175,290	LUM	6-3(連)
6	ドンプル	14,752,100	超稲妻雷神旋風脚プロ MPY魅鵜よしみ君ら	ALL 残×7 ダンス×32
7	闘神人ブレイザース(GLEN)	99,999td	調子に乗って草津まで来た男 TAI!	ノーミス ALL K.O=501
8	SDガンダム	803,500	LEM	6面
9	パワーホイール(破壊)	796	H.Y	1面-423 2面-373
10	パワーホイール(初級)	2'57"15	ソープランド(研)10/2実行美松出身 玉木健志	ALL

プレイシティNASA杉本町店 ☆=21

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(全て(連)なし)	1,553,200 1,543,300	スモーBR'S Y.N コサック大名 NEC	本田 (W)24(爪)1 ザンギ (W)26(爪)0
2	ストリートファイターII(ザンギ・ガイル 1本はずし)	1,565,700 1,707,000	DEVICE-SSS 2000大名 NEC	春麗 (W)28(爪)2 ガイル (W)24(爪)1
3	ストリートファイターII ザ・キングオブドラゴンズ	1,479,400 2,917,100	HERO'S KKK DEVICE-SEI	ケン (W)18(爪)1 ファイター(武)LV1
4	ザ・キングオブドラゴンズ	2,422,400 4,740,200	DEVICE-SEI HERO'S KKK	クレリック(武)Lv3 エルフ (武)Lv1
5	ザ・キングオブドラゴンズ	3,700,900 1,734,300	K.D(研) Y.N(呪) K.D(研) SA(男)(呪)	ウィザード(武)Lv1 ドワーフ (武)Lv?
6	ボンバーマン	834,200	BOMB使い DEN	6-1 ノーマルゲーム
7	サンダードラゴン	3,710,700	8面なめんなよー T・D(研)-(困)	8面の4面ボス(?) か～っこいー♡
8	ザ・シンプソンズ	167,500	Y.N	1クレALL なわとび(娘)
9	クロスソード	29,460G	80%不可能! ヘチョイPPN	1クレ最終章
10	バイオレンスファイト	14,792,640	ピンボールゲームからビンゴへ…。by (K)	ALL

ジャンボ&ABC ☆=31

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	6,256,620	USG-OME-HKR 西田ひかる♡	7-5 2P側 発売Ver
2	サンダードラゴン	3,509,000	NSG-OME・BOY(に)	ST8 ノーマル
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,378,100	ESW-メッコールは勝利の美酒!?-MST	ALL(P) 爪×1
4	ストリートファイターII(ケン)	1,382,900	ESW-ゲーマーぢゃないよ-MST(紳)(士)	ALL(P) 爪×1 信じてね♡
5	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,459,800	OEC-M・1	ALL P×21 D×12
6	スティールガンナー	1,053,420	限界は110万?(N)OME-KOU(と)(師)	ALL 93.9%
7	ザ・シンプソンズ	170,100	ISG-Mr.かぶき者(か)	ALL ノーミス バート使用
8	SDガンダム	423,150	超クソゲー処理党党首(匿名希望)	ST5 ノーマル
9	ザ・キングオブドラゴンズ	1,845,600	ELF	ALL ノーマル エルフ使用
10	ブラックナイト2000	59,177,480	ピンボール命!! 猿のようにやりこむ男	

てあたりしだい ゲームリスト

9月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
2020年スーパーベースボール	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	9月20日	サイバーエッグをかけ抜けろ！ワールドリーグを制するのは君だ。
エイトマン	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	9月25日	超人サイバーの野望をくだけ！炎上都市にあのエイトマンが甦る。
ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	8－2	アクション	9月4日	CPシステム第16弾 3人同時プレイ可能
レールチェイス	セガ		3Dシューティング	9月	ジェットコースター気分でトロッコの脱出劇を味わえる！
パワーホイールズ	タイトー		ドライブ	9月	あらゆるものを無差別に壊しまくる破壊レースは圧巻！
レゾン	アルュメ/タイトー	8－1	シューティング	9月	アルュメから初の挑戦！アームを生かした実は隠れた名作だ。
サンダードラゴン	NMK/テクモ	8－2	シューティング	9月	テクモから雷電に続く正統派シューティング発売！
グッとE雀	セイブ開発/テクモ	KB	麻雀	9月	
スターブレード	ナムコ		3Dシューティング	9月	スター○ォーズ顔負けの戦闘シーンにうっとり！
スーパーワールドスタジアム	ナムコ	8－2	スポーツ	9月	あのワースタがパワーアップして帰ってきた！

10月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ギャロップ	アイレム	8－2	シューティング	10月7日	レバーによってスクロールスピードが変化し、タイム争いもできる。
サンダーブラスター	アイレム	8－2	シューティング	未定	連射するほど強くなる。ボンバーも使い放題の大サービスだ！
ロボアーミー	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	10月中旬	サイバーアーミーたちが占領したネオ・デトロイトを奪還せよ！
スラッシュラリー	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ	4－2	レース	10月下旬	ドライバーズポイントを上げて目指せパリ・ダカ！通信機能搭載。
バカ殿様麻雀漫遊記	モノリス/エス・エヌ・ケイ	4－4	麻雀	10月下旬	掟破りのバカ殿道中記。脱衣もあるでよ。
ミューテーションネイション	エス・エヌ・ケイ	8－2	アクション	未定	戦う敵はミュータント！呪われたスラムで繰り広げられる死闘。
キャプテンコマンドー	カプコン	8－2	アクション	10月	CPシステム第17弾 4人同時プレイ専用筐体
ブロックブロック	カプコン	RSW-1	アクション	10月中旬	ブロック崩しの決定版！
ゼクセクス	コナミ	8－2	シューティング	10月23日	あのグラIIスタッフが作った本格派シューティング。ついに登場！
サンセットライダーズ	コナミ	8－2	アクション	11月中旬	コミカル版夕陽のガン○ン。笑わせてくれるぜ！
64番街	ジャレコ	8－2	アクション	未定	ジャレコから破兆以来のアクション発売。
ホログラム	セガ	4－1			業界初ホログラムシステムを使ったゲームだ！
スパイダーマン	セガ	8－2	アクション		米AMOAショーで大人気。日本でも登場！
F1エキゾーストノート	セガ		ドライブ		GPライダーでおなじみのなめらかなグラフィック。2人通信筐体。
メタルブラック	タイトー	8－2	シューティング	11月中旬	ニューロンを集めてショットのレベルをあげろ！ハデな横シューだ。
ゴークス	東亜プラン/タイトー	RSW-1	アクション	未定	東亜製ブロック崩し。同時プレイ可能、パドルを前後に動かせるぞ。
ターミネーター2	ミッドウェイ/タイトー		ガンシューティング	未定	絶賛上映中のT2がガンシューティングになった！
クイズTV・合衆国、Q&Q	ダイナックス	0－4	クイズ	10月	テレビの人気クイズ番組がモチーフ。設問も番組そっくり！
麻雀黄金の牌	ダイナックス	KB	麻雀	10月	
バットマン	データイースト		ピンボール	10月中旬	デコ・ピン第13弾。初心者からマニアまで大満足のフィーチャー。
キャプテンアメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ	データイースト	8－2	アクション	未定	アメコミの大ヒーローキャプテンアメリカが日本に上陸。
ウルフファング	データイースト	8－2	シューティング	未定	パーツを組み替え自分だけの強力ロボで戦え！
タンブルポップ	データイースト		アクション	未定	かわいいにいちゃんが掃除機を持って暴れまくる！
WWFレッスルフェスト	テクノスジャパン/テクモ	8－2	スポーツ	10月中旬	前作をすべての面でグレードアップ！4人同時バトルロイヤル可能。
ソルバルウ	ナムコ		3Dシューティング	12月	名作ゼビウスの世界を3Dで再現。ナムコの技術の結晶だ！
コズモギャラクシアン	ナムコ	2－1	シューティング	未定	みんな知ってるコズモギャングズのシューティングだ！
タンクフォース	ナムコ	4－1	シューティング	未定	懐かしのバトルシティーが4人同時プレイになって復活した！
スティールガンナー2	ナムコ	未定	ガンシューティング	未定	スティールガンナーファンのための続編だ！
バクハツ純情伝	日本物産	KB	麻雀	未定	雨にも負けず、風にも負けず、日本物産は不滅です！
ドリフトアウト	ビスコ	2－2	レース	10月7日	はっきり言って、おもしろいです。
シュトラール	UPL	8－2	シューティング	未定	またしても一風かわったシューティング登場！装備選択可能。
はちゃめちゃファイター	UPL	8－2	シューティング	未定	コミカルタッチの横シュー。かわいいかわうその戦闘機でGO!GO!

ビデオゾーン50＋ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン)	1,140,000	SCI	ノーマル ラピタ店
2	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,035,900	SCI	ノーマル ラピタ店
3	サンダークロスII	1,020,150	PonmkII	ノーマル 2-4 ラピタ店
4	ザ・キングオブドラゴンズ	1,877,600	TAK	ノーマル ELF ラピタ店
5	ザ・シンプソンズ	168,000	APA	ホーマーALL
6	ザ・キングオブドラゴンズ	1,865,500	SYD	イージーALL
7	デスブレイド	652,550	SOL	ALL ゴーレム
8	サンダードラゴン	3,197,400	APA	8面 連付き
9	テキパキ	1,323,000	XYX	ノーマル
10	WWFレッスルフェスト			

ジョイランドタイトーイン ☆=8

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,381,000	中国人	1コインALL 春麗使用
2	ストリートファイターII	1,345,500	夜にきたABF	1コインALL リュウ使用
3	ストリートファイターII	1,428,200	ABE	1コインALL ケン使用
4	ストリートファイターII	1,263,200	山口から来た人	1コインALL ザンギエフ使用
5	フラッシュポイント	1～44面	ODA	1コイン セレクト無
6	クロスソード	3面ボス	ASY P・Z㊮	1コイン 1章スタート
7	飛鳥＆飛鳥	576,300	バカ正直なやつ	1コイン ALL
8	バトルシャーク	18,303,180	ぱぴよん	1コイン ALL
9	レーシングビート	3′17″82	ぱぴよん	1コインALL フランス
10	あしたのジョー伝説	199,200	森山さん元気ですか。北京亜久里より	1コイン ホセくん死

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,316,900	VUL-YUY㋕	PB×22 ALL ダルシム
2	ストリートファイターII	1,316,800	KOH	1コインALL ガイル
3	チャリオット	2,062,500	OYZ	連ナシ5面 ムズすぎる!
4	ルースターズ	1,148,400	バカは私!! by㊐	1コインALL 連ナシ残3
5	サンダークロスII	742,680	PONmkII	ノーマル 連なし
6	サンダードラゴン	1,058,000	OYZ	㊮付 6面
7	雷電	2,090,500	極楽浄土	青7面 ボス
8	ザ・キングオブドラゴンズ	1,616,300	プーさんW.T	ファイター 全クリア
9	ボンバーマン	112,300	Belldanby	ノーマル
10	ムスタング	507,300	OYZ	3面ボス ノーマル

ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=16

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国伝承	775,800	SUR-殺人鬼道場 GIN	ALL ノーマル
2	ストリートファイターII(ダルシム)	1,357,800	SUR-PENJI	タルにげ ALL
3	ストリートファイターII(春麗)	1,309,800	ごきげんパパ	ALL
4	アクロバットミッション	493,200	SUR-ひまがない! 今月3回 R.T	クリアと同時死亡 やる気なくし!
5	1941(イージー)	13,363,700	ななし	ALL
6	ハットトリックヒーロー	トータル40	渡辺 将昇	ALL ノーマル
7	MJ-12	880,220	SUR-KEN II 氏ごめんなさい Y.T	ALL 激甘 以下空港店スコア
8	コンチネンタルサーカス	5,383,750	SUR-以前TOPのチャーLEE	ALL 220円
9	奇々怪界(さよなら記念)	1,169,900	SUR-次回はバブル殺人鬼GIN II	15面 多分ハード設定
10	忍者くん 阿修羅の章	9,999,990	SUR-ちゃんと教えてよ♡かなめ R.T	マンペータSP アタック使用!

チャレンジバンバン ☆=18

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ボンバーマン(ノーマルモード)	7,015,700	R-H♪	ALL 残1 全機種ノーマル設定
2	ボンバーマン(バトルモード)	L4で死亡	強すぎて誰も勝てない人間って○鹿やね	1C 1人PLAY
3	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,448,000	仮面π やめやめ	ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	3,778,800	SUR-PENJI	ALL
5	ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター)	1,926,700	by JAX!!	ALL
6	闘神人ブレイザーズ	99,999＋α	ぴぴるとあーべ	ALL KO数 507と501
7	レゾン	374,700	なんか悲しい…… とてもむなしい……	ALL 残0㊮
8	ストリートファイターII(リュウ)	1,533,100	どらぼけIIK・I	ALL P×22
9	ストリートファイターII(ケン)	1,457,800	M・T	ALL P×22
10	ストリートファイターII(E.本田)	1,563,900	こすりすぎてボタンに溝が… Y.Y	ALL P×22 D×22つけ×2

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドンプル	9,737,730	元気だせMaYu…… ACA-VIC	ノーマル ラウンド21
2	サンダークロスII	2,982,130	(連)無つらいですっ YS.	ノーマル 4-4発売Ver
3	ストリートファイターII（春麗）	1,375,700	YS.	ノーマル ALL
4	ストリートファイターII（リュウ）	1,035,900	やめてくれ～. T・M・S	ノーマル ALL
5	クライムファイターズ2	123	やる気なし!! ACA-MIR	ノーマル 1周目EXTRA
6	パロディウスだ!	1,165,400	おちつくまで待つよ。 ACA-RIC	ノーマルツインビー 2-2 Ⓜ
7	サンダークロスII	1,377,180	やるきんないからやる ACA-VIC	ノーマル 2-6
8	ルースターズ	970,100	UPA氏来店待っているヨ。俺達より……	ノーマル ALL
9	スーパーバレー'91	125,420	俺は人生の先輩だ!! ACA-VIC	ノーマル ALL　女子
10	コラムス（ハードスタート）	55,353,151	超暇人 ACA-MIR	J.9999 L408　片手

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,459,000	LI	1CALLⓅ ツメ×1
2	ストリートファイターII（ガイル）	1,433,500	BIG	1CALL Ⓟ×22
3	サンダードラゴン	4,369,900	G.M.C.DURAN	1C　9面
4	ザ・キングオブドラゴンズ（ウィザード）	3,259,000	HALFLING	1C　ALL
5	ザ・キングオブドラゴンズ（ウィザード）	2,337,800	CLOTHO	1C　ALL
6	サンダークロスII	2,252,920	G.M.C.DURAN	1C　3周目の4面
7	ボンバーマン	903,200	清水	1C　6-1
8	デスブレイド	869,250	KAI　CHAN	1C　ALL ファイター
9	チャリオット	3,411,200	VENOM	1C　ALL 残　3キ
10	ファンタズム	2,642,300	TKC	1C　ALL

モンキーハウス本館 ☆= 103

福岡県福岡市六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ボンバーマン（ノーマルゲーム）	4,485,100	G.M.C.みやさん	ALL
2	ストリートファイターII（E.本田）(連)	1,634,800	G.M.C.やちょ	ALL　超合金のつめ×1
3	サンダードラゴン(連)	8,127,000	G.M.C. 知恵なき子G塔	2-6
4	ザ・キングオブドラゴンズ(連)（ウイザード）	3,499,000	G.M.C.やちょ	ALL
5	ザ・キングオブドラゴンズ(連)（ファイター）	2,265,100	G.M.C.SPR	ALL
6	ダイナミックC.C.	-10	G.M.C.ESP!!	ALL
7	レゾン	500,300	G.M.C.Ⓔ君	ALL
8	ドンプル	17,000,740	G.M.C.みやさん	ALL
9	ドリフトアウト（レバー）	9′22″60	G.M.C.J・O	ALL SUBARO使用
10	スターブレード(連)	2,066,700	G.M.C.R-1	ALL

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	43,400	松本　美則	高1年生 2面
2	ストリートファイターII	816,200	緒方　英仁	よびこお 10面
3	ストリートファイターII	830,470	松尾　茂利	中2年生 10面
4	ストリートファイターII	552,300	板垣　肇	中3年生 10面
5	ボンバーマン	168,000	緒方　英仁	よびこお 3面
6	ハットトリックヒーロー	18点	浦須　和則	中3年生 4面
7	闘神人ブレイザーズ	103,810	折山　学	中3年生 2-2
8	闘神人ブレイザーズ	117,080	石橋　優志	高1年生 2面
9	チャリオット	189,040	小西　利典	よびこお 3面
10	ドンプル	168,000	緒方　英仁	よびこお 3面

PLAY-HOUSEアスカ ☆=2

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D.D.クルー	68	IPA-KN	S-2　2P（エフエフ）
2	ボンバーマン	ノーマル　522,200 バトル　7:32	Mr-AGM Mr-AGM	S-4-3 5WIN
3	クロスブレイズ	2,631,600	Mr-FBI	S-7（ロイ）
4	バーニングファイト	145,800	Mr-TKO	S-3（ビリーキング）
5	ニンジャキッズ	3,291,550	Mr-CIA	ALL（半蔵）
6	ファンタズム	1,712,200	IPA-KN	ALL
7	ストリートファイターII	1,415,200	OGA-OWA	ALL（ケン）
8	ブラックハート	1,202,800	Mr-CIA	S-2-3
9	E.D.F.	780,600	Mr-CIA	S-4
10	サンダーゾーン	1,455	Mr-TKO	S-3

サブカルチュア ☆=17

福岡県筑紫野市二日市581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	2,313,200	SUR-メンマ軍団	ファイターALL
2	ザ・キンブオブドラゴンズ	2,131,200 1,923,400	SUR-ドンガンゴン SUR-バンバン	エルフ　ALL ウィザードALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ	2,206,000 1,972,900	ランマ FBIカールグスタフ	クレリックALL ドワーフALL
4	サンダークロスII	4,008,190	SUR-(文)	5-5　連付 2P側使用
5	ザ・シンプソンズ	163,400	閑羽二代目	ALL　女の子
6	サンダードラゴン	3,882,700	Bit	8面　連付
7	ゴルフィンググレイツ	-9	Bit	ALL
8	ストリートファイターII（ガイル）（春麗）	1,550,600 1,466,400	縛霞奈ファンクラブ 福岡支部長マスク8号	ALL　P×21 ALL　P×21
9	ストリートファイターII（リュウ）（ケン）	1,454,300 1,460,300	SUR-㊛ SUR-㊛	ALL　P×A ALL　P×A
10	ストリートファイターII（ザンギエフ）（ブランカ）	1,529,900 1,412,400	あすぱら大好きACE ブランカSP　剣匠	ALL　P×21 ALL　P×21

ハイスコア通信 ――お店から――

○ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
最近カプコン以外のゲームのハイスコアを申請する人がいません。

○プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
容疑者ニ告グ。至急連絡サレタシ。fromファンタヂア

○プレイランドスカイシアター（埼玉）
ゲーメストハイスコア担当者へ一体いつごろまでの古いゲームを集計するのですか?（常連一同皆の意見）あと、天地を喰らうは2年半前のゲームですが…。ちゃんと期間をハッキリしてほしいです。by(担)
(ゲ)担当、お答えします。これは、かなりアバウトなのですが、一応私が担当してからのニューゲームに関してはチェックしているつもりです。一番古いところでSDIというところです。それ以前のゲームは、「バイオのギネス」（仮称）に登録しています。ちなみに今月は最後の忍道（3年半前のゲーム）が集計されています。

○ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
相変わらず常識知らずな電話が多いため当分の間、スコア確認等の電話は私の知人以外受けつけません。ハイスコア担当(橋)2号
(ゲ)担当、ゲーメストのスコアの問い合わせは君こそゲーメストその1の下を参照してください。

○荏原ゲームコーナー（東京）
えばせん常連紹介第5回、メカニック(橋)の場合▼荏原のハイスコアラーを支える影の立役者。連射、昇龍拳ボタンなど作品は多い。更に中古基板についても詳しい。なお彼の夢は大きく、現在米国の防衛コンピュータに侵入しようと多大な努力が行われている。彼の合言葉は「オレの恋人はROMさ」。

○ゲームセンターコパIII（神奈川）
UFOキャッチャーDXII入荷しました。どしどし景品を持っていってくださいね!! by　店長&常連より

○ファンタジアキャロットたまプラーザ（神奈川）
スターブレード入荷しました。この反射鏡を使ってHなビデオを観たいと思うのはぼくだけではないはずだ。　Hな店員KK

○プレイシティキャロット松本（長野）
店内に閲覧用に置いてあるゲーメストを持ち逃げする不届き者がいて困ったものです。この号もいつ持っていかれることか…。
(ゲ)担当、ゲーメストに穴をあけてヒモでくくって置いとくとか…。とにかく、現行犯でとっつかまえヤキを入れてあげましょう。

○オレンジハットとなみ（富山）
ストIIUSA版入れました。ところで、日祝日は毎回何らかの大会をやっております。メンツが最近マンネリ気味なので皆様おさそいあわせの上ご来店ください。

○ウィルトークタイトー金沢（石川）
ただ今レゲー大集合しています。例えば…ギャラガ、サーカスチャーリー、Mr・DO、パックマン、1942、インベーダー、ドンキーコング、エレベーターアクション…etc、まだまだたくさんあります。希望があれば入荷いたします。

○イエローハット（愛知）
スターブレードの連射は今のところ考えていませんので四つボタンを押しまくってスーパー連射をしてください（そのうちにね…そのうち）。とかいって回路はあったりする。▲店▼

○キャノン最前線（愛知）
毎月第1、3土曜日の午後10:00にストIIの勝ち抜きトーナメントをやっています。腕に自信のある方の参加をお待ちしています（次回は11月2日と11月16日です）。

○遊-ingポイントセオラ（滋賀）
人形取りに命をかける人たちへ、当店では最新の人形が多種、常に入っている（と思う…）。これは行くしかねえー

○ジャンボ&ABC（大阪）
現在"(ゲ)屋よんじゃえ計画"発動中!!　どーなることやら…。

○インスパイア遊（岡山）
県内の腕自慢の方、当店へ来てスコア申請してください。インスパイア遊ノート、落書きヤンキー出没のため管理室にあります。気軽に記入してください。

○サブカルチュア（福岡）
たずね人、SUR-Y・M氏、常連の人達が心配しています。SUR-(文)氏宅にでも電話してください。お願いします。

○ゲームプラザ（熊本）
ストII対戦相手募集中。いつでもプラザまで。しおしお君来店ありがとうー

◆GAMEST◆12月号プレゼント◆

◆108ページのゲーメスト12月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(12月号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ヒットゲームBEST10

格闘もの強し！

プレイヤー人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	976	カプコン
―	2	ザ・キングオブドラゴンズ	530	カプコン
―	3	ボンバーマン	293	アイレム
―	4	サンダードラゴン	269	NMK/テクモ
―	5	機動戦士SDガンダム	253	バンプレスト
4	6	クラッチヒッター	194	セガ
7	7	ファイナルラップ2	180	ナムコ
3	8	デスブレイド	177	データイースト/テクモ
―	9	スーパーワールドスタジアム	156	ナムコ
2	10	ワンダー3	150	カプコン
―	10	スターブレード	150	ナムコ

12位 ファイナルファイト 146	13位 D.D.クルー 116	14位 サンダークロスII 109	15位 闘神伝ブレイザーズ 93

インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	921	カプコン
―	2	ザ・キングオブドラゴンズ	424	カプコン
2	3	クラッチヒッター	317	セガ
6	4	ファイナルラップ2	287	ナムコ
―	5	ボンバーマン	283	アイレム
―	6	サンダードラゴン	227	NMK/テクモ
4	7	デスブレイド	163	データイースト/テクモ
3	8	クライムファイターズ2	153	コナミ
5	9	ワンダー3	147	カプコン
8	10	スーパーバレー'91	131	V-システム

11位 ファイナルファイト 127	12位 機動戦士SDガンダム 122	13位 スターブレード 119	14位 スーパーワールドスタジアム 118	15位 D.D.クルー 105

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル（満点を1000点に換算）に基づき、ランキングしています。今回は78店9月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

※11月号のイラストは岐阜県フーテンのネコ太郎君でした。ごめんなさい。

ボンバーマン急上昇

ストリートファイターIIの人気は未だ衰えず、どこのゲームセンターでも台があかない状況が続いています。

さすがにプレイ時間は長くなってきていて、みんなバルログぐらいまでは終りません。その点、対戦プレイはどんどんお金がなくなってしまいます。一試合もって3分ぐらいですから。インカムの点を考えても、対戦専用台を設置したほうが有利なのでは？

オペレーターの皆様も経営努力の一環として、対戦プレイを奨励するのはいかがなものでしょうか。

さて、今月はカプコンのRPG格闘ゲーム、ザ・キングオブドラゴンズが2位に入ってきたのに注目です。カプコン独特の美しいグラフィックに格闘ゲームといえば、ヒットしないほうが不思議ということでしょうか。

しかし、ストIIのように圧倒的に独創的な点はありません。格闘ゲームのブームはどこまで続くか。

意外な上昇株が、アイレムのボンバーマンです。このジャンルのゲームとしては、例がないほど上位（人気3位）に来ています、とっつき易さと奥の深さが魅力。広い層に人気があります。

さらにサンダードラゴンも今月入ってきたニューフェース。人気4位、インカム6位と健闘しています。今ひとつ強力なニューゲームがない現在、よい時期に出たといえます。

シューティングの挽回なるか！

しかし、その一方コナミのサンダークロスIIは人気6位から14位へ転落。格闘ブーム、シューティング不人気の傾向がはっきり出たと言えます。今まで、どんどん難しくなってしまったシューティングのツケが回ってきたという感じ。

来月以降、コナミのゼクセクスが比較的易しい難易度で発売されそうですがどうなるか。注目されます。

ベストテンでは人気10位、インカム13位のスターブレードですが、これは出回りが少ないため、設置してある店ではほとんど1位、2位を占めています。

来月は、ショーに出展されたニューゲームが入ってきそうです。楽しみです（ぜんじ）



鳥取県　えだやん君

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,385,500	PON	KEN オールパーフェクト
2	ストリートファイターII	1,190,000	えぐさん	E.本田
3	ストリートファイターII	1,251,800	CACまた²サガット バルログ逃がし	春麗 ALL
4	ストリートファイターII	1,377,000	らくがきむよう! PON	RYU　タルミス オールパーフェクト
5	サンダードラゴン（1P）	2,983,600	安部　彰	STAGE8
6	ザ・シンプソンズ	154,300	コシ・シケレリ アフリカ	ALLクリア MARGE
7	ザ・シンプソンズ	163,500	PON	ALLクリア BART　残1人
8	ザ・シンプソンズ	162,200	CACパイが出らん（傷心反乱）	ALLクリア LISA　残0
9	ザ・キングオブドラゴンズ	1,876,000	JCR	ALLクリア エルフ残2L17
10	クロスソード		TMBドラマチック	最後で死亡 残GOLD不明

ゲームプラザ　☆=13

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドライバーズアイ（スーパーMT）	3′30″951	結局一般人レベル もう引退CYRJUN	あと0.3秒
2	ザ・シンプソンズ	175,400	ぼくおかし大好き CYR-大学生MST	ALL　1クレ BART使用　㊙
3	ストリートファイターII ㊟	1,598,900	ストII人生千秋楽! WGFC-UMA	E.本田　ALL 爪×2　P×21
4	ストリートファイターII ㊟	1,537,900	人生は復活命 泣きそう　GO.D㋮	ケン　ALL 爪×2　P×22
5	ストリートファイターII ㊟	1,720,800	ぼく人生投げてない ほんとだよGO.D㋮	ガイル　ALL 爪×0　P×22
6	ザ・キングオブドラゴンズ	3,529,000	ダライ少年　MTR	ALL　1クレ ウィザード
7	パロディウスだ!!	2-8	絶句SEXゼクセクス パチンコ屋粉砕!!㊕	ツインビー マニュアル
8	サンダードラゴン	3,789,000	Shiper- しおしお(うそ)	㊟なし　1クレ 1-8
9	ダイナミックC.C.	±0	ケロタン ん〜やらしい	1クレ　ALL
10	キングオブモンスターズ	643,180	PAT	1クレ　ALL GEON使用

神宮前キャロットハウス　☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス　☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ（ファイター）	1,826,500	MGF-IKE	1コインALL
2	ザ・キングオブドラゴンズ（ウィザード）	1,742,400	MGF-ZIN	1コインALL
3	ザ・キングオブドラゴンズ（エルフ）	不明	MGF-NYA	1コイン12面
4	ザ・キングオブドラゴンズ（ドワーフ）	不明	ハラペーニョを喰う男達と	1コイン12面
5	ザ・キングオブドラゴンズ（クレリック）	705,800	電話ボックスにむらがる三人衆。そして、	1コイン　9面 あまりしてない
6	ザ・シンプソンズ	163,000	DIOにまたがる山下健一郎。	1コインALL
7	サンダードラゴン	3,477,500	MGF-NYA	1コイン8面
8	闘神伝ブレイザーズ	44,360	ベル・アレクサンダー・ブルーベリー	1コイン4-1 K・0370
9	D.D.クルー	382	長州力、引退するな! NAKARIN	1コインALL
10	ゴーリーゴースト	658	MGF-KOB N・正	1コイン共に ALL

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店　☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,244,230	㋙No.03 URD	1C　ALL ㋙研に入って
2	D.D.クルー（2P）	334	CAN	6面ボス　ごぼーっ!　ごぼーっ!
3	雷牙	2,157,250	㋙研　浮気者! 師匠UGM	3ミスしたのにこの点数はすごい
4	ルナーク	63,900	URD	4面ボスどうやってころすの?
5	ストリートファイターII（E.本田）	1,402,700	KRZ（延岡）	がいるのぶぁ〜かもの!　つめ:1
6	ザ・キングオブドラゴンズ	854,300	MAE	11面　エルフ
7	サンダードラゴン	1,017,600	TLS-ベテルギウス	6面ボス
8	ストリートファイターII（春麗）	1,460,700	TLS-ベテルギウス	D:22
9	ストリートファイターII（E.本田）	1,272,500	NEI（宮崎）	
10	ストリートファイターII（ケン）	1,432,200	MaK-O²	

ゲームピアチャンス国分店　☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37　☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルースターズ	1,552,800	久保　玲	ノーマル設定 ノーミスALL
2	チャリオット	3,865,500	SPLASH-DARK-RIP	ノーマル設定 ALL　残5
3	ターボフォース	628,400	谷村有美のFUN! D-I-WIND	ノーマル設定 R-7
4	クイズクエスト（生物科学→文学歴史）	3,395,000	NETWORKER-"Q"	ノーマル設定 1C　ALL
5	ストリートファイターII（E.本田）	1,349,200	CYBER-YAS	以下ノーマル設定 P×20
6	ストリートファイターII（ブランカ）	1,233,700	CYBER-YAS	P×16 タルボーナスミス
7	ストリートファイターII（春麗）	1,445,700	あれS-ベテルギウス	ALLパーフェクト ㋡×1　Ⓓ×14
8	ストリートファイターII（ケン）	1,465,200	GOE	ALLパーフェクト ㋡×1　Ⓓ×13
9	ストリートファイターII（リュウ）	1,447,000	MAT-セピアのみんなみてる!!	ALLパーフェクト ㋡×1　Ⓓ×14
10	GPライダー	44″90	CYBER-YAS	ノーマル設定



●真剣なまなざしで当選者を選ぶMr.SATの氏。

君、君だよ君！ヨダレたらしちゃだめだに〜

12月号プレゼント

1

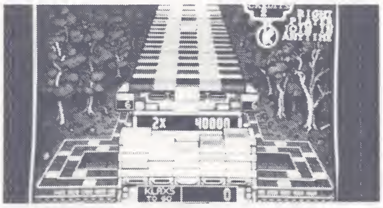
アミューズビデオ提供パウンドフォーパウンド（コンパネ付き）基板（1名）



●俺のパンチが天地をゆさぶるのだ！タフなコンパネは男の期待を裏切らないぞ！

2

ゲームシティOZ提供クラックス基板（2名）



●カタッ、カタッ、カタッ、カタッ、ウ〰〰、イエ〰〰、パチパチパチ！ああ〰〰。

3

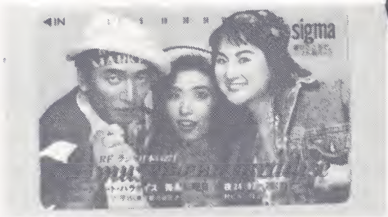
メーカーさんありがとう！AMショーチラシセット（5名）



●プレイヤーとしての現場感覚を認識するためには必須アイテムといえるだろう。

4

シグマ提供アミパラテレカ（10名）



●夜のゲームファンタジアはときめきダンディー野郎たちの輝ける社交場なのだ！

5

サービス部提供オリジナル春麗下敷き＆NEWノートセット（10名）



●大好評大陸横断超人気グッズのニューバージョンセット！見ただけでもうかる😜

6

はくばく提供怪物正油味ラーメン「カツ火山」（10名）



●話ではこの怪しげな物体は「怪物制作所」という聞きなれない場所で作られたという。

7

SNK提供メモリーカード（10名）



●2カ月連続登場の太っ腹ハイパーグッズ。カードというにはハイテクすぎるぜ！

8

毎度おなじみ㊙生写真セット（3枚1組10名）



●ここに見られる光景を君はまだ未体験であるにちがいない（はずだ…多分）。

プレゼント希望の人は

11月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

☆締め切り

11月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表

ゲーメスト12月24日発売2月号誌上にて。

当選おめでとう 10月号プレゼント当選者発表

①スーパーファミコンソフト スーパーR－TYPE
（青森県）浦田健一君
（東京都）石田由昭君

②チームアイレム Tシャツ
（茨城県）水野 学君
（神奈川県）小林有久君
（岡山県）諏訪邦宏君

③キャンギャルテレカ
（群馬県）井草 敦君
（東京都）龍渕いづみさん
（静岡県）中田藤弘君
（兵庫県）秋田涼子さん
（熊本県）高橋直也君

④チームアイレム ポスター
（北海道）梅木 翼君
（神奈川県）荒木克美君
（新潟県）小林長郎君
（京都府）岡 晋介君
（大分県）河野亜希緒君

⑤メッセージバルーン
（青森県）戸田雄二君
（愛知県）小林達巳君
（大阪府）桜井 玲君
（兵庫県）矢野克英君
（鳥取県）浜田悠水子さん

⑥カプコン提供 ストリートファイターⅡポスター
（東京都）梅沢美智子さん
（静岡県）渡辺偉智洋君
（大阪府）月島敦也君
（岡山県）伊藤秋宏君
（宮崎県）岩谷朋浩君

⑦カプコン提供 スーパーファミコンソフト エリア88
（茨城県）森嶋雅宣君

⑧テンゲン提供 アタリジャンパー
（富山県）竹島正浩君
（徳島県）大地隆文君

ゲーメスト
1月号 次号は11月30日発売!!
ゼクセクス、キャプテンコマンドー
特集　いまどきのシューティングゲームたち
ギャロップ、メタルブラック徹底討論：連射装置は必要か？

論 ゲームのジャンルとブーム

売れるゲームとは何か？

今回は、売れるゲーム、人気の出るゲームとブームについて少し考えてみたいと思います。

懸賞論文などでよく見かける意見に、〜のタイプのゲームはもはや限界（時代遅れ）で、今後はこちらの方向にゲームが流れていくのではないか」という意見があります。

例えば、パターン性の強いゲーム（シューティングなど）はゲームシステムのものに欠陥があり、これからはヒットしないだろうという感じです。

このような意見に対して、私はいつも思うのですが、ジャンルそのものについての欠陥というものはそれほどインカムに影響を与えていないのではないかと考えます。

つまり、ゲームは長く遊べるか、遊べないか、見た目にやりたくなるか、ならないかの2点に尽きるのではないかと思うのです。

当たり前ですが、見た目にやりたくならなければ一度も手を触れてもらえないわけだし、すぐ飽きたりつまらなく感じれば寿命は短かくなります。

いかにプレイヤーを引きこむか

さて、では見た目にやりたくなるゲームはどのような要素に優れているのでしょうか。

まずグラフィックがよいこと。また、何をやっているのか目的がはっきりしていること。それが一見面白そうに見えることとなのです。

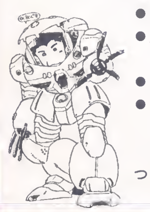
もちろん、前に似たタイプのゲームをやっていれば、一回やってみようかということになります。これはゲーム内容に安心感があるからで、ブームになったジャンルのゲームは有利と言えます。

しかし、もちろん斬新なゲームでも目的・内容がわかりやすければ十分とっつき易いはずです。つまり、内容をいかにわかり易くプレイヤーに見せるかが大切なのです。これは個々のゲームに対していえることで、ジャンルが何であろうと関係ありません。

また、持続性という点では段階を追って面白くなるかどうか、いつも緊張した面白さがあるかどうかがポイントです。ランダムの要素が多ければ常に緊張感があるし、プレイの幅が広ければ飽きません。

シューティングでもいろいろなパターンが常に考えられるような練りこまれたゲームなら、飽きるのに時間がかかるでしょう。また、自機（自分）が選べるなど、選択肢が多ければ多いほど持続性はできます。

ブームとは、一つの優れたゲームがたまたま出ることによって始まり、面白くないゲームがたくさん作られることによって終わる。これがほとんどではないでしょうか。



●クロスレビューにもれた機種の点数でも書くか？な。
- ●スターブレード………9
- ●ハチャメチャファイター………7
- ●ドリフトアウト………7
- ●F1エキゾーストノート………6

うーむセガのパワーがなかったなあ。　（ずるずる）



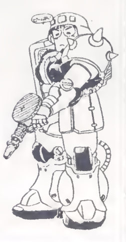
●先月の常識一言が間違ってたよーう。72円になるのは、25gから50gまでだったのです。うう、ごめんなさい!!
☆ストⅡ、対戦者求む。コンパネに1円玉を2つ並べて置いている人を見たら、乱入歓迎のサイン。ということで、対戦したい人は、1円玉を並べよう。ゲーセンでこれを見たら、乱入、対戦だ。僕も待ってるからね。（APAPA）



●すごい人たちとすごいビデオを作ることになった。すごい。そして、すごい所へも行くことになった。これまたすごい。
さて、先月号のアイランドで発表されましたが師匠である御旅屋さんがご結婚なされました。遅ればせながら、「おめでとうございます!!」お幸せに！
（水島屋T.J.）



●今回のAMショーは、個人的にはやや不作だったように思う。シューティングはオプションやパワーアップ形式が多様化していておもしろくなりそうだが、アクションはファイナルファイトタイプのものばかりで、どのゲームも同じに見えてしまう。2匹目のドジョウを狙うのも悪くはないが、もうひとひねりしたゲームがほしい。（YOU.A）



●今月はAMショーがありました。そこで思ったことは、普段はマニアが邪魔でゲームができないから、彼らをしめ出してほしいと言っている大人の態度、各ブース受けつけで、パンフ等資料をもらうとき名刺を片手で出したり、信じられないことに放り投げる人も！その他横入りも平気な顔。どういう神経してるんでしょうね!?（FRS-N, O）



●くぐもった背景。サビついたようなメカキャラ。人をナメたようなイカめしい地形。ギャロップはR-TYPEⅡ以来の圧倒的な世界観を久しぶりに味わうことができた。こういうゲームを企画し、販売する人がいる、ということを考えるだけで嬉しくなってしまう。せっかく91年に生きてるんだから、みんなでやろう。（働くダメ人間≒鹿夫）



●久しぶりに献血をした。やはりいつやっても献血は痛快である。重傷患者に俺の血を恵んでやってるのだ、そやつは俺の血で生かしてもらってるんだと考えるだけでニヤニヤがおさまらない。うほほ。
なーんちゃって、本当は看護婦さんが美人だからさっ！
（磯部君、高野さん、山三君誤解だけどゴメンね・古葉）



●メガドライブのパッケージを描いている塩谷氏の個展の日時が決まったぞ！会期中に「バーミリオン」「バハムート」「三国志」「ジュエルマスター」のメガドライブパッケージを持参したらサインを書いてくれるそうだ。（M・いるか）
☆ARTBOXギャラリー
港区六本木6－3－8
11/25〜11/30 11:00〜7:00
☎03-3746-4141に確認のこと。

GAMEST ゲーメスト 12月号
■平成3年12月1日発行　第6巻12号通巻66号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　GOD鈴木　C・C
栗原桃郎　じーぶー　N・O　ずるずる　T・J
APAPA　YOU・A　遠藤ちゃら子　塩原利康
C・LAN　HIR　古葉美一　植村伴北　藤原ひさし
川瀬みきお　みんく・いるか　かる　渡辺裕美子
内山利栄　猿渡雅史　西原雅子　佐藤孔建
萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET　エジマ企画　（有）ミルコンズ

ひとこと

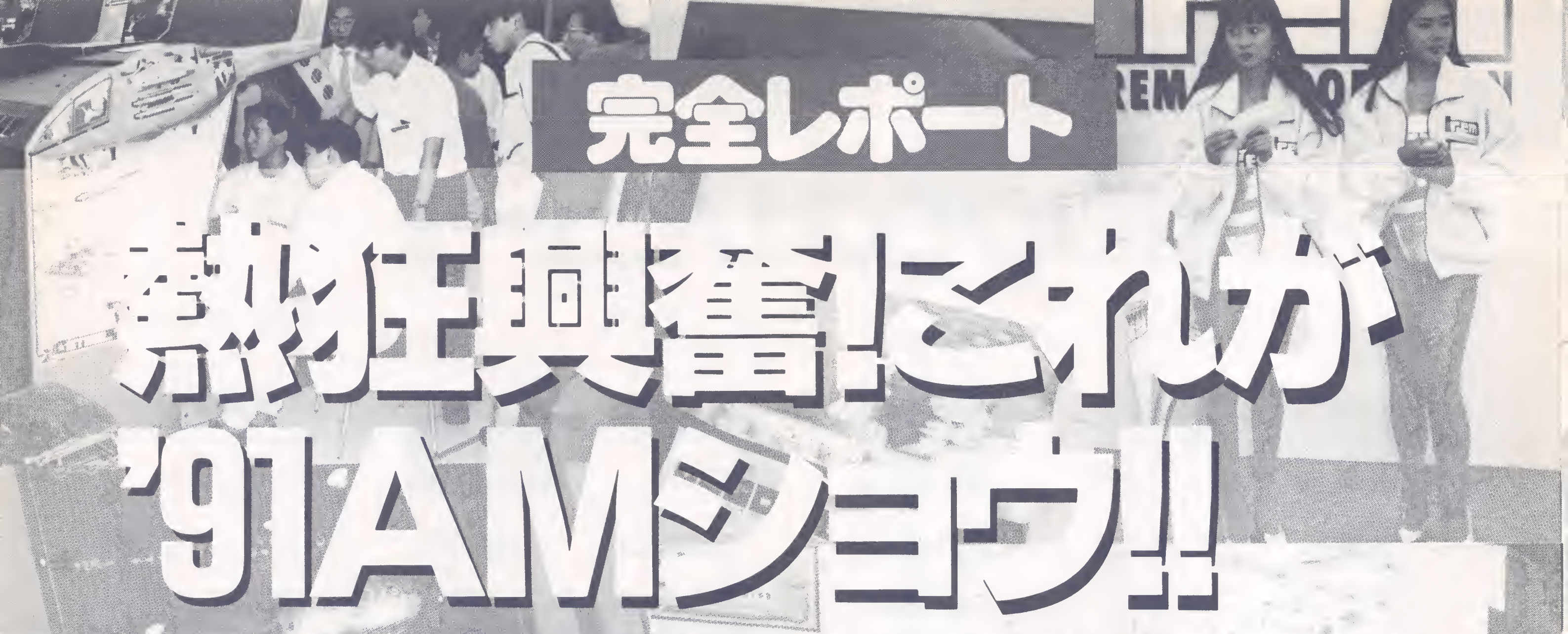
突然ですが、編集アシストを募集します。
「この命どーとでもつかってくれい！」というイキのいい若者（女性でも可）、「ゲーメストのスレイブにしてください」という無欲な若者（女性も可）、編集部「アシ係」まで電話ください。
高校生、中学生、地下鉄など子供料金で乗れる人は不可です。

待ってー、もう

表紙の裏をとれ

この本が出るころには芸祭も始まっているころでしょうひまな人は来てください。
今回の表紙は今現在、地味の一言でかたづけられどうしようか考えとるしだいです。ハデハデなのはさけたかったんですがねえ…。
あと〝なんですか？〟の雷電のまちがった図をかいたのは私です。すいませんでした。
藤原ひさし

頑張ったぜコーナー



完全レポート

熱狂興奮!これが'91AMショウ!!

29回目のAMショーが東京流通センターで開催された。そう、あれは猿10月2日(水)・3日(木)じゃった。出展社総数は49社、ビデオゲーム・ピンボールは50機種もあったぞ。これを読めば、それはもうすべて君のもの！アンケート、クロスレビュー、座談会を経て、カラーページへとなだれ込んでくだされや～。



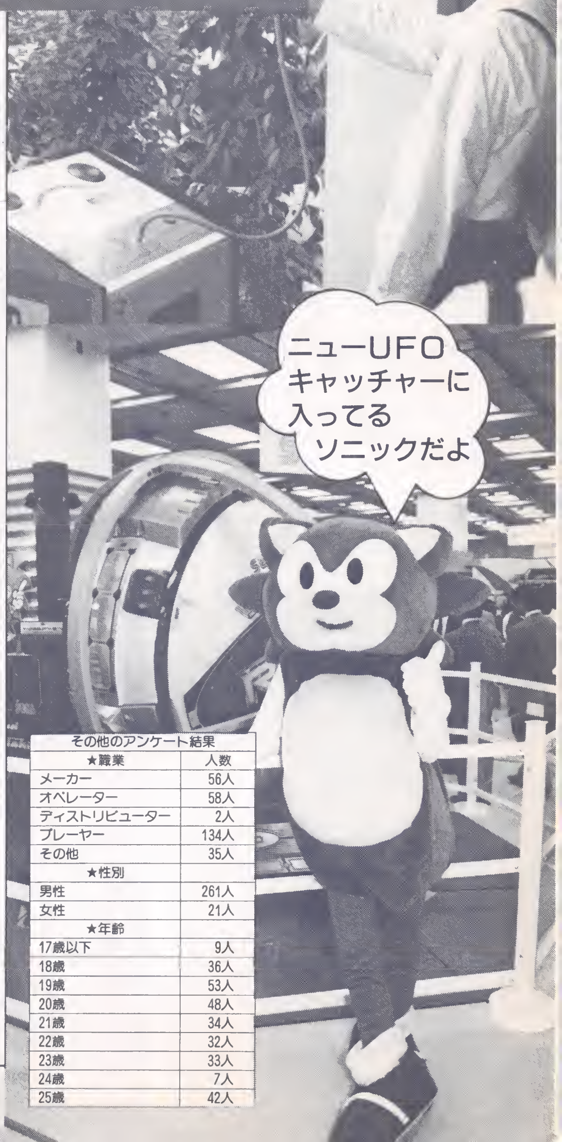


'91AMショーベスト20

(アンケート総数282)

順位	タイトル	メーカー	得票
1	ゼクセクス	コナミ	132
2	ソルバルウ	ナムコ	95
3	キャプテンコマンド	カプコン	94
4	キャプテン アメリカ アンド ジ・アベンジャーズ	データイースト	35
5	スターブレード	ナムコ	33
6	スティールガンナー2	ナムコ	27
7	ストリートファイターII	カプコン	25
8	ホログラム	セガ	19
9	サンダーブラスター	アイレム	18
10	ギャロップ	アイレム	16
10	フォーミュラーSS	セガ	16
10	コズモギャラクシアン	ナムコ	16
13	R−360	セガ	13
13	メタルブラック	タイトー	13
15	D³−BOS	タイトー	11
15	スパイダーマン	セガ	11
17	エイトマン	SNK	10
17	ハチャメチャファイター	UPL	10
19	レールチェイス	セガ	9
19	プリルラ	タイトー	9

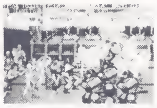
※各人に3つ好きなゲームを挙げてもらいました。



その他のアンケート結果

★職業	人数
メーカー	56人
オペレーター	58人
ディストリビューター	2人
プレーヤー	134人
その他	35人
★性別	
男性	261人
女性	21人
★年齢	
17歳以下	9人
18歳	36人
19歳	53人
20歳	48人
21歳	34人
22歳	32人
23歳	33人
24歳	7人
25歳	42人

ヨー特選版クロスレビュー!!

メタルブラック（タイトー）	キャプテンコマンドー（カプコン）	ゴークス（東亜プラン）	キャプテンアメリカアンドアベンジャース（データイースト）	ドラゴンズレアⅡ（コナミ／リーランド）	私の一押し
					
6 タイトーの横シューティングにしては、なかなかの出来です。 ゲーム展開や演出もかなり工夫されていますが、いまいち新鮮な感じはしません。やはり、この分野は他社が得意とするところのようです。	9 個性豊かな4人のキャラクターを使ったこのゲームは、本当の意味で4 人同時がおもしろそうです。 最近やたら4人同時プレイのゲームが多い中でも光ってます。キャラのユニークさは、さすがカプコンといえます。	5 「ブロック崩し」から14年。「アルカノイド」から5年。 月日のたつのは早いものです。ブロック崩しにボンバーとは、なかなか東亜プランしてます。	6 日本にはなじみのないキャラクターばかりなので、あまり興味がありません。 データイーストさんも、ピンボールは良い出来なのですが、ビデオゲームもがんばってほしいところです。	7 コナミ久々のレーザーディスクゲームです。7、8年前の名作「バットランス」を思い出させます。混んでいたため、よく見てこれなかったのが残念でした。私も個人的には、好きなゲームです。	乗りにノッてるカプコンだから、というわけでもないが、私の一押しは、キャプテン・コマンドー。筐体売りも、4人同時プレイの実用性（あれぐらい大きくないと、4人同時は苦しい）からいって、適当だと思います。
6 派手な横シューで、インパクトはあります。ぼろぼろ出て来る「ニューロン」を取り続けるとどんどんパワーアップします。が、ボムを使ってしまうとショットが最低になってしまうのでうかつには使えない。マニア好みのゲーム。	8 アメコミタッチの、イカしたキャラクターたちが繰り広げる4人同時プレイの格闘もの。少しキャラが小さくなったのが残念だけど、個性のあるプレイヤーたちにはビックリ。ファイナルの技がだいたい使えるのでとっつきやすい。	4 東亜初のブロック崩しです。上下に動くパドルは慣れないと操作が難しい。別に左右だけでもいいじゃないかと思いました。弾が大量に分裂するボンバーはとても気持ちよい。ブロックにまでボンバーを入れるとはさすが東亜。	5 4人のアメコミのヒーローたちが、暴れまくる格闘もの。面によっては横シューモードも楽しめます。そつのない作りで結構楽しめるのですが、キャラが小さいのが致命的。せめてボスだけは大きくして欲しかった。	5 前作のゲーム性はそのままで新しいシナリオになっています。アニメーションはさすがにきれいで、キャラクター性も優れている。しかし、この手のゲームはどうしても人を選んでしまうので、一般受けはしないと思います。	サービス精神旺盛のサンダーブラスターが私のお気にいりです。でも連射ができない人にはちょっと辛そう。友達同士でわいわいやるならキャプテンコマンドーがお勧め。メカ物ではお相撲さんと押し合うゲームが気にいりました。
6 グラフィックがとても独特で、技術的にもすばらしいと思う。アイデアも斬新さが感じられた。 しかし、グラフィック・ゲーム内容ともに、大ヒット路線ではなく、ちょっと渋すぎるか。	8 ファイナルファイトの路線の格闘ゲームで、ゲーム性は似ている。キャラや背景はうまくできているが、4人同時のためキャラが小さくなって迫力をやや欠いている。インパクトが今ひとつだが、できはよいほうだと思う。	5 ブロック崩しと一見思えないようなグラフィックと展開がわりと好き。しかし、基本的にはやはりブロック崩しの面白さをおさえてある。でもあまりウケるとは感じられなかった。この手のゲームの論評は難しい。	7 スパイダーマンとならんで、これもアメコミ・ヒーローものだ。日本ではなじみがないだけに、こちらはどうか。ゲーム ゲーム内容にはいかにもデコらしい工夫がみられるが、動きがちょっとぎこちない。	6 コナミに一台しか出していなかったレーザーディスクゲーム。最近レーザーディスクゲームは全くといっていいほどないが、日本語の説明を入れれば充分いけると思う。昔よりファンタジーはメジャーだし、販売してほしい。	グラフィックに関してはとても優れたものがあると思う。しかし、雰囲気が少し明る過ぎるのが好みの分かれる点か。比較的やさしいのは決して裏目には出ないと思う。どれだけ人気が長続きするかに、ゲームデザイナーの真価が問われるところだろう。
7 グラフィックがガンフロンティアの担当だそうで、演出面では期待できそう。まあ、多少粗い部分もありますが。ゲームはかなり陰険な部分があるが、それは学習すればいいこと。やりこむ価値はあると思います。	7 ファイナルファイトが4人同時プレイになってキャラが小さくなったって感じ。カプコンの選べるキャラは、それぞれ性格が違うので楽しめるのはいいが、4人同時で1コインでクリアはできるのか？（できると思うけど）	6 ブロックくずしでも、東亜プランが作るとこうなるって感じ。ただ、操作系が今までのブロックくずしにプラスアルファされていて、それについてくるプレイヤー（一般人）がどれだけいるか心配。ま、ブロックファンならおすすめ。	5 いかにもデコゲーってところ。格闘面と横シュー面があるのだが、どちらかに統一してほしいような気がする。まあ、ヒーローものだし、あまり原作からはずすのもなんだし…。中年のおじさんは懐しがってやる、かなあ。	5 今どきのゲーマーなら、この手のレーザーディスクゲームがかえって新鮮でよろしいのでは。逆に昔に前作をプレイした人なら確実に手を染めるでしょう。日本に広く普及することを望みます。	絶対一押しってのはないけど、とりあえずゼクセクスはいい。グラⅡは好きな人なら絶対！格闘ファンならキャプコマだな。スピード狂ならギャロップでラップタイムを競うしか!!エレメカファンならザ・相撲がグー!!
7 最近の色の使い方がカラフルなものが多い中、まさにタイトル通りのイメージのシューティング。暗そうなんだけどね。でも色々と工夫を凝らして楽しめるものだ。キャラクターが小さいのか、目を細めながらプレイしてしまった。	6 見ためだけで評価しちゃうと「5」なんだな。格闘ものが増えてきた今、一目みて「はっ！」と思えるものでないとつらい。特に一般客にはね。プレイをすれば、いかにもカプコンという感じで、うまくゲームを楽しませてくれる。	6 パズルなのか、シューティングなのか、得体の知れないゲーム。サウンドもなかなかきてるよね。東亜の色がでてていいんだけど、いまいち操作にインパクトがない。工夫はしているが、そこまでする必要があるかなあと感じた。	8 これから続々でてくるであろう4人同時プレイゲームの中でも1番よかったと思えたのがこれ。「悪を倒す！」これですよ、わかりやすくて、プレイもしやすい。キャラクターにもかかわらず、弾よけもあるし、いいんじゃない！	6 私もこれの前作をやってた（いや〜年寄りになったもんだ)。Ⅱになって、色々と展開に工夫をしているのだが、カラまわりしてしまうのではないかと不安。これについては市場に出てから一般客のつき方に注目してみたい。	「スターブレード」といいたいところなんだけど、これ以上にハマッてしまったのが「ギャロップ」だ。どこがいい、うーん、ただのシューティングじゃないところかな。5面で2周。クリアしたらどうする。タイムアタックっすよ。私の好きなジャンル！気分はドライブゲーム！

編集部 やたらめったら 座談会

目立つFF型アクション

石井（司会）…では、恒例の編集部座談会を始めます。まず全員に、おススメゲームを聞いてみましょう。

アンケートを見てもらえばわかりますが(前頁参照)、春のAOUショーのときのストリートファイターⅡのような圧倒的なゲームはなく、割と人気は分かれているというか、まあ、ピラミッド型になってますよね。みなさんはどうでしょうか。栗原君からどうぞ。

栗原…私が気に入ったゲームは割と悲劇的な運命をたどるので、あまりいいたくないのですが(笑)、タイトーのプリルラが気に入ってます。グラフィックがとにかくすごいです。ゲームも3面くらいからブチ切れていて、グッドです。それから同じタイトーでメタルブラック。これも新世代のグラフィックという感じで、若い人のがんばりが感じられてよかった。

アクションは、ファイナルファイトの亜流が山のようにあったという感じです。中では、スパイダーマンが面白かったですね。

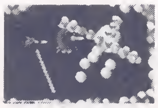
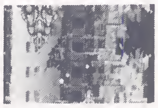
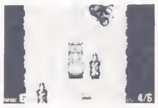
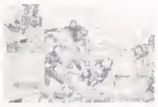
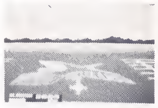
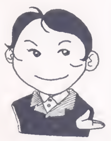
そのほかのシューティングではハチャメチャファイターがよかった。シューティングは出展数の割に低調という感じがありました。がっかりしたのはスティールガンナー2。メカがかっこ悪くなったなあ。

N・O…一押しはスティールガンナー2です。アクションの中では、キャプテンコマンドーですね。ただ、ちょっと攻略性に欠けるような気がします。

今回のAMショーはタイトー、ナムコのガンバリが感じられました。

それから出展作品の中で、難度調整ができてないのが目立ったような気がしました。

グッドなゲームはかく語れ!! AMシ

ゲーム名／評論者	ゼクセクス（コナミ） 	サンダーブラスター（アイレム） 	スラッシュラリー（SNK） 	スパイダーマン（セガ） 	ソルバルウ（ナムコ） 
 **石井賢司氏** 北海道NTKの社長さん。いつもゲーマーの味方だ。	8 今までのコナミのシューティング路線とは、ちょっと違った方向の作品です。でもグラフィックは、より一段と輝かしくゲーム展開もおもしろいです。シューティングファンに加えて、アニメファンも狙ったものなのでしょうか。	7 縦スクロールシューティングの前作「イメージファイト」より完成度の高い内容です。難易度は比較的高めのようです。連射装置がないと、ボタンがすぐ壊れてしまいそうです。シューティングファンには、おすすめの一台です。	7 だれにでも簡単にプレイできるゲームこそ、良いゲームです。 このゲームもその面において、優れていると思います。 それでいて奥行きも深く楽しい。ネオジオソフトだから価格も安くてよろしい。	7 システム32を使ったアクションゲームなので、迫力やキャラクターの動きはすばらしい。 ただ、画面の雰囲気が日本人受けするかどうかであります。アメリカでは大ヒットなのですが……。	8 「ゼビウス」の世界に、プレイヤーをいざなってくれるこのゲームは新しい感動です。ストーリーが「ゼビウス」なので、マニアはもちろん広い客層を狙えそうです。 ナムコのポリゴンも一段と完成度を高めてきたようです。
 **メーカーY氏** ナゾの人。ホントにこの人は誰なんでしょうか。	8 第一印象には強烈なインパクトがあります。ゲーム内容も変わっていて、無敵のオプション「フリント」をうまく操るのが大きなポイント。なれるまでは難しいのですがそのうちに「フリント」がかわいらしくなってきます。	6 遊び方を見たらなんと、「Aボタンにすべてをかけろ！」と書いてありました。撃てば撃つほどパワーアップし、ボムもたまるという、すごいゲームです。連射さえあれば簡単なので、後半どのように難度が上がるのか心配です。	4 回転機能を使った真上から見下ろした感じのゲーム。特に目新しい要素はないが、プレイヤーをいろんな車から選べるのが面白い。F－1や、トラックとかもありました。トラックで敵車を潰しまくると爽快。でも遅い……。	4 こちらもアメコミのキャラクターが登場する格闘もの。最初はでかいキャラでプレイしているけど、突然スモールモード（？）になり、プレイヤーが小さくなって闘う。最初は驚いたけど、だから何なんだと首をひねってしまう。	7 今回は密閉型（？）の体感筐体も出展していました。さすがはナムコ、ハード力のすごさには驚かされます。スターブレイドと違って自由に動けるのは良かったけど、内容は今一つでした。もう少し改良して面白い物にしてほしいです。
 **石井ぜんじ** ゲーメスト編集長。スコアと締め切りは限界までのばす。	9 ロケテストの時は異常に難しかったらしいが、ショーバージョンはかなりやさしかった。やさしいことはいいことだ。グラフィックも最先端のものでよいのだが、根本的なステージ構成に独創性があるともっとよかったと思う。	7 一番びっくりしたのは、ボンバーがうちまくりなこと。何回使ってもいいのだ。一般狙いの、ひたすら爽快感を狙ったゲームだと思う。ここまで狙いが絞られていると好感が持てる。しかし3面まではほかの面白さはわからない。	5 上から見た視点のドライブゲーム。NEO－GEOの中でも個性的で光ってる作品を出しているアルファの作品だ。 よくできている部分もあるが、いかんせん地味だ。ゲーセンでどこまでいくか。	6 キャがでかく、タイプ的にはファイナルファイトとてもよく似ている。しかし、F・Fに比べるとやっててなんとなく面白くない。この〝なんとなく〟が大きな差だ。アメコミの世界を忠実に再現しているところはよい。	6 とても雰囲気のあるゲームで、本当に異世界にいるような感じにしてくれる。ゼビウスファンにとっては、あの音がよい。 しかし、営業的観点から見れば、爽快感、スピード感がないので今ひとつか。
 **やまかわ悠理** ストⅡ対戦に燃えるがスランプ中。そろそろ事故るか。	8 横シューでクオリティーが高い！グラⅡを作ったスタッフが手がけたのだが、最終面はモログラⅡって感じ。コナミ横シューが好きなら絶対やるしかない。2P同時プレイでないのも好感がもてるので私は好きだ!!	6 何も考えずに撃ちまくっていれば3面までは楽しめるでしょう。けど、連射にかなり頼る部分があるので手が疲れる。きっとハイスコア掲載店なら連射装置をつけることでしょう。けど、そうなるとゲーム性がなあ…。	5 NEO－GEOの中でもクオリティーの高いアルファの作品だが、操作性に一部難があるってところ。ゲーセンで一気にやるよりは、家で一晩かけてやるのがいいと思います。	5 システム32にしてはグラフィックが粗い。けど、画面を見ているとビッグモードはモロアメコミの1場面だし、ワイドモードはどこにでもくっつけるのがおもしろい。けど内容はメリハリがなくってつかれてしまう。	7 3Dシューティングとしてみるならまあいい出来だと思います。けど別にゼビウスのキャラを使う必要はどこにもないと思うのですが。ゼビウスファンの私としても見てるだけでプレイする気にはなりません（3Dは苦手）。
 **ずるずる** ドライブゲームの攻略を担当。本物の車も購入か？	7 「超える！」の宣伝文句があったことと、コナミシューティングの期待度からこれだけ人気があったのだろう。客観的にみればそこそこいいゲーム。そこに私情が入ると、なーんだ普通のゲームじゃん。弾よけが熱くないからかな。	8 まだまだ発売は先のゲーム。これを聞いてガッカリする人も多かった。それだけ期待している人が多いのだろう。ショーバージョンは3面までしかなかったが、それだけでも十分という感じがした。しかしマニア向けなのが残念だ。	5 上から見た視点のドライブゲームは、絵の質よりも、ゲームの内容で決まると思う。その点から見ると、特にいいと言えるところがない。これなら他社にあったもののほうがよかったって感じ。もう少しゲーム性を重視してほしい。	7 どこでシステム32のパワーを見られるかなあ、と思ってプレイしていたんだけど、結局演出面でワイドモードとビッグモードの切り換え時にしか見られなかったのが残念。でも各モードでの攻撃方法が変わるというのには感心した。	7 今回で3回目？かな。2回目まではたいして変化はなかったので評価していなかったんだけど、今回は、ムービング筐体のほかに、数を売れるモデルが登場。絵も、ゼビウスの世界から少し脱したみたい。でもこれだけではね。

かる…一押しはキャプテンアメリカかな。それと気になったんですが、ソルバルウが思ったより順位が上ですね。ショーに来る人は、かなりのマニアでしょうから、元になっているゼビウスというゲームへの思い入れが入っているのではないでしょうか。

同じ大型ものでも、アフターバーナーとか、通常のドライブもののようなものを期待している人には、面白いものではないと思います。8位くらいでもいいんじゃないか。

栗原…同じナムコのスターブレードがショーで初登場だったら、もっといってたのではないでしょうか。

C・LAN…僕の一押しはやはり縦シューのサンダーブラスターです。

キャプテンコマンドーはファイナルファイトの延長と考えると少し落ちると思います。

YOU・A…一押しは、ゼクセクス。そのほかでは、ホログラムがビジュアル面で、目を引きました。ブロックアウトなんかは、これでやってみたいですね。

アクションは、似たりよったりという印象ですが、やっぱりキャプテンコマンドーは売れるんじゃないですか。

シューティングでは、ゼクセクスのほかではメタルブラック。アイレムのサンダーブラスターは少し地味だったですね。

シューティングはゼクセクスを始めまずまず



YOU・A…やまかわさん、ソルバルウはやらないんですか。やっぱり思い入れが…。

やまかわ…思い入れは特にないですね。思い入れというならスーパーゼビウスです。

一押しとしては、ゼクセクスですね。次に、ギャロップ。ギャロ

ツプは、マニアの間で評判が高いようですね。サンダーブラスターはかなり普通っぽくて、ちょっと物足りないかな。

石井…アイレムは、マニアと一般向けをかなり意識してゲームをつくり分けたんじゃないですか。

さわたり…サンダーブラスターは連射装置があると楽でしょうね。

T.J.…僕は一押しが、ソルバルウ、コズモギャラクシアン、次点が、ゼクセクスとメタルブラック。この4つはショーで初めてやったものですが、先入観なしで、素直に楽しめました。

馬田…シューティング派の僕はやっぱりギャロップ。

ずるずる…私情をまじえずいえばゼクセクス、まじえるとギャロップ、かな。

さわたり…アンケートを見ても真っ先にゼクセクスを書き入れてる人が多いですね。

グラフィック 持続性などなど

石井…では、ゼクセクスに関して、みなさんどうでしょうか。あのグラフィックは確かにすごいですが、好みも分かれるのではないでしょうか。

やまかわ…そうですね。全体的にシューティングとしては（特にグラディウス・シリーズと比べて）画面が明るいですね。宇宙面が少なくてちょっと寂しいですね。

馬田…シューティング派の私としても寂しいところです。そこへいくとギャロップの暗さがいい。

C・LAN…黄色系統の色が少なくて、ポリゴンっぽいですね。

石井…難度についてはどうでしょう。

YOU・A…かなり簡単なほうですよね。コナミのシューティングとしては。でも、それは評価できますよね。

ずるずる…その点については、本当に評価していいですよね。僕はゲーム内容より、そっちのほうを評価したいくらいです。

やまかわ…面ごとのムードの変わり方がすごいですね。

栗原…あそこまで、ばらばらだと…、僕は好きですね。

石井…あれは、敵のボスが面白い星のコレクターっていう設定だかららしいです。

ゲーム内容としては、ランダムの要素が少なく、長続きさせようという部分があまり感じられませんね。

さわたり…しかしまあ、あのグラフィックなら、見た人なら一回はプレイするでしょうね。そのくらいのインパクトは十分もっていますよね。

石井…メジャー性については申し分ないでしょう。

馬田…シューティング派の私としても、その点は異存ありません。

アクションは F・Fタイプの格闘もの

石井…その他の上位ゲームについてはどうでしょうか。

ももやん…僕はデータイーストのキャプテンアメリカとウルフファングは両方ともよかったですね。

ずるずる…キャプテンアメリカは、僕はキャプテンコマンドーより、評価しますね。シューティング面などもあって工夫が多いと思います。その分、まとまりがないともいえますが。

ソルバルウですが、ポリゴンの使い方に不満があります。特に遠景の処理の仕方が。突然、パカパカ現れて、あれやだなあ。

石井…ソルバルウ派のT.J.君は反論ありません？

T.J.…スターブレードと比べてですけど、やっぱり自機が自由に動けるというのが、僕は大きいと思います。その分、ゲームの世界観が確立されてると思いますけど。

ずるずる…可動じゃないほうの筐体は約150万円と価格的にも安いですよね。でも、可動のほうでかすぎるんじゃない？そこへいくとスターブレードは筐体もうまくまとめたよね。

石井…やはり宇宙空間の世界って、僕も一番好きですね。

キャプテンコマンドーについては、何かありませんか。

ちゃら子…ファイナルファイトに比べるとちょっとキャラが小さくなって、迫力に欠けるような気がしますが…。

石井…4人同時プレイとなるとあれくらいの大きさが限界なんでしょうね。

やまかわ…あの赤ちゃんがハガーそっくりでよかったですね。

馬田…ど、どこが？

やまかわ…だってパイルドライバーやりますよ(笑)。

ビデオゲームは豊作か？

石井…ショー全体の印象はどうでしたか。

さわたり…ビデオゲームの数が多くてよかったと思いますね。

あと目立った点では、クイズもの・パズルものが見当たらなかったこと。それからミニ筐体の出展。さらに4人同時筐体。この2つは、空間をなるべく有効利用しようとする方向で一致しています。

石井…特にシューティングゲームの数は充実していて、ゲーム界の周期みたいなものを感じましたね。

N・O…ナムコとタイトーの気合がやはり感じられました。

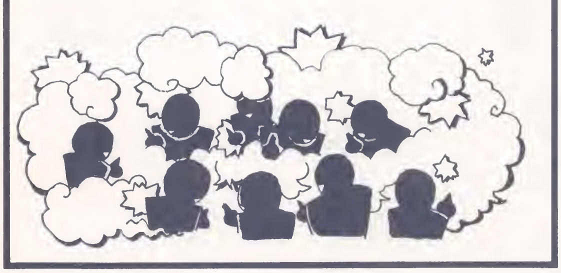
ずるずる…セガがちょっと元気なかったかな。F-1中継ではもう車体カメラが常識だと思うけど、車を後ろから眺めてる視点じゃ、スピード感も迫力もちょっともの足りないと思う。

それから大型ゲームが、ただ大きいだけで、人を呼べる時代は終わったと思いますね。やっぱりソフトがよくないと。

石井…そうですね。その点からいっても、今回のAMショーはある水準には達していたのではないでしょうか。また、新しい世代のアーケードゲームの可能性も垣間見せてくれたような気もします。ますます、アーケードゲームから目が離せないということで、締めとしましょう。

座談会出席者

石井ぜんじ（司会）
ずるずる
遠藤ちゃら子
栗原桃郎
さわたり
N・O
ももやん
かる
YOU・A
C・LAN
やまかわ悠理
馬田鹿夫
水島屋T.J.

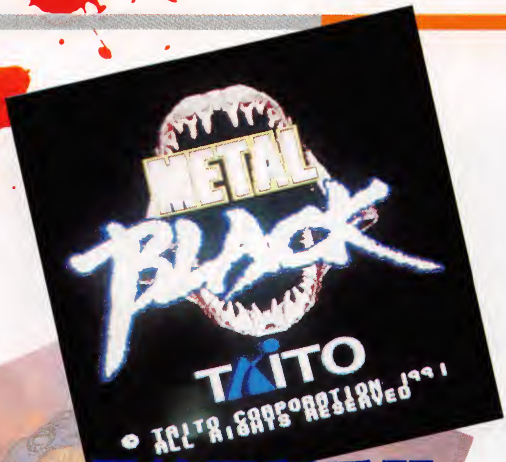






シューティング SHOOTING

縦横無尽に降ってくる弾を自由自在によけきるのだ！



最終平和兵器 メタルブラック

戦闘準備完了。僕らは、もう、引き返せない。

ストーリー

宇宙侵略軍ワイルドリザード。奴らの非情な攻撃の前に、妥協という名の平和を選んだ政治家たち。そのために開発の最終段階だった〈メタルブラック〉も一度は闇に封印されたのであった。そして、再び、地球が死に絶えようとしているそのとき、闇を解き放ち、〈メタルブラック〉が甦った！

操作方法

8方向レバーに2ボタンで操作する。ボタンはショットとパワー開放。パワー開放というのはボンバーのようなもので、分子モデルのようなパワーアップカプセルを取ることによってエネルギーが充填されていく。と同時にショットパワーも上がる。

パワーを開放するとエネルギーゲージが少しずつ減っていき、0になるまで出続ける。開放したパワーは敵弾をすべて吸収し、ボスなどの放つパワーをも防ぐことができる。

ただしパワー開放によってショットパワーも最低になってしまうので使いどころが肝心だ。

グラフィック	4
操作性	3
ゲーム性	3
総合	4

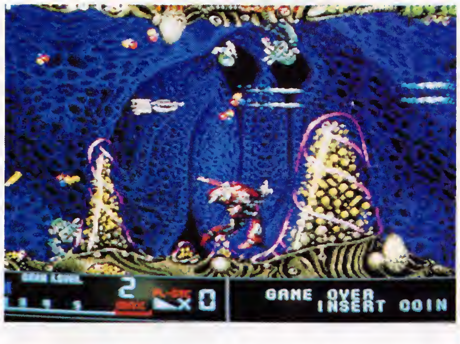


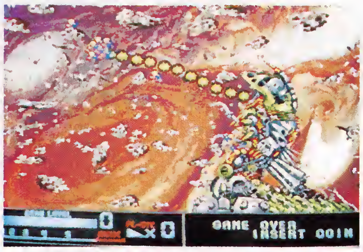
グラフィックがグー

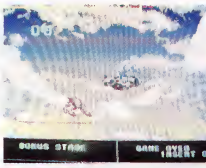
グラフィックや演出がとにかくいい。ボスの死に様やボーナスステージもじっくり堪能してほしい。

荒廃した世界マニアの君にはたまらないゲームだ。（C・LAN）









今回のシューティングは縦・横とも数がかなり多く粒ぞろい。横スクロールシューティングでは、やはりアンケートで1位になった「ゼクセクス」が目を引く。グラディウスシリーズと一味違うがなかなか良くできている。その他のものでは、「メタルブラック」の演出の評判がいい。ゲーム自体もわりとシンプルで好感がもてる。

縦スクロールシューティングは「サンダーブラスター」が一番人気。ゲーム自体シンプルでわかりやすいが、先のほうの難度はマニアでないと手に負えない!? その他のは練りこみ不足がうかがえてしまう。

メタルブラック（タイトー）／サンダーブラスター（アイレム）／ガルフウォーⅡ（ユマド）／サンダードラゴン（テクモ）／ギャロップ（アイレム）／コズモギャラクシアン（ナムコ）／タンクフォース（ナムコ）／ポラックス（アトラス）／ハチャメチャファイター（UPL）／シュトラール（UPL）／ハンマーウェイ（セガ）

これがブースだ！

アイレム

アイレムのブースは、サンダーブラスター、ギャロップなどのシューティングゲームの人気で、比較的マニアックな人が集まっていた。プレイしている人をじっと後ろで見守っている人も多数見られた。戦う男たちの牙城がココだ。



8頭身ねえちゃんの魅力に負けて入っちゃうんだよな。



君たちの熱気はわかったから、俺にも見せてくれよ！

アトラス



ポラックスでにぎわいをみせていたアトラスのブース。若手のシューティングファンがひっきりなしに出入り

敵は地球、未来の人類

サンダーブラスター
THUNDER BLASTER

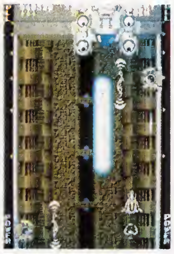
©アイレム

ボンバーをうまく使え!











ゲームの概要

ストーリーは時空を超えて攻撃してきた未来の人類を迎え撃つというもの。

操作方法は8方向レバーに2ボタン。ボタンはショットとサンダー。

こう聞くと一見普通のゲームに思えるが、実はこのシステムが新奇なのだ。

ショットは連射すればするほどパワーアップする。左にゲージがあり、それがどんどん上がっていく。最低状態からでも超連射すれば1〜2秒で最強状態に持っていくことができる。連射をやめるとゲージは自然に減少する。

このゲージのうち、レッドゾーンというのがあり、ここを超えるとサンダーを使用することができる。サンダーとはボンバーのようなもので、ボンバーが出ている間はどんなに連射してもショットは最低なのが注意点だ（パワーゲージがアップしない）。

武器は4種類

武器はバルカン（ノーマル、緑アイテム）、レーザー（青アイテム）、ファイアー（赤アイテム）、ボール（黄アイテム）の4種類で、面の各所に決まったアイテムを持った輸送機（?）が配置されている。

今の段階ではどこでどれが使える、といったことはわからないが、ファイアー以外ならどれでも広範囲をカバーするのでボス以外はこの3種類ならあまり大差ないように思えた。

ショットが豪快なぶん、敵は堅め。絶えずショットを撃ち続けていなければならないのでレーザーやファイアーを使うと少し敵弾が見にくくなる。

やるべし

全7面だが、ショーバージョンでは3面でジ・エンド。あれ?って感じだったがこういうやり方もいいかもしれない。

爽快でハードなシューティングを求めている人には文句なくお勧めだ。やるべし。

（C・LAN）

グラフィック	4
操作性	3
ゲーム性	4
総合	4

突進する巨大マイキャラ（実はそれほどでもない）

ギャロップ
GALLOP

©アイレム

グラフィック	4
操作性	3
ゲーム性	4
総合	3

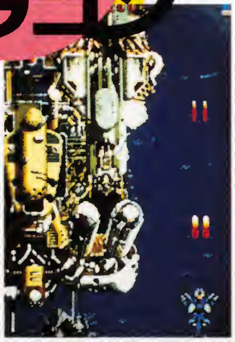


この分裂するボスの難しさといったら…。

そろそろ2周目突入の季節ですね〜 みなさんやってますか?

サンダードラゴン
THUNDER DRAGON

©NMK/テクモ



ここまで熱いのって久しぶり。

グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	3
総合	4

俺をさえぎるものは断じて許さない

ガルフウォーII
GULF WAR II



シューティングはまず、ボンバー。

グラフィック	2
操作性	3
ゲーム性	2
総合	3

していた。スターブレードかUFOキャッチャーもあり。

SNK

NEO-GEOの新作に加え、MVS用新筐体、タカラと手を組んでのクレーン用ぬいぐるみなどでなかなかにぎやか。ぬいぐるみがかわいいというよりカッコいいのが多いのはSNKならでは?

ネオジオ仮面（ゲーマント）がいなかったのが少々残念。



ネオ・ジオはん、がんばってや。



ゲーマントはどこへ?



これがタカラと組んでつくったヌイグルミだ。

カプコン

「ストIIを超えるゲームが出るのか?」今回、カプコンのブースに来た人々は、こう思っていたに違いない。だからキャプテンコマンドーを見る目は、どれも真剣だ。多くの

あのコズモギャングがビデオゲームになって帰ってきた!

コズモギャラクシアン

©(株)ナムコ

コズモ軍団の逆襲だ! 2人で力を合わせて立ち向かえ!

コズモギャラクシアンは、プレイヤーの対象が一般層…特に女性やカップルとあってゲーム内容、操作方法も至ってシンプル!ゲームプレイの前に覚えなければならないルールなども一切ない。

●ギャラクシアンでコズモろう!

ゲーム内容は固定画面シューティングの名作「ギャラクシアン」と同じ。よって操作系は2方向レバー+1ボタンだ。

面クリアの条件はその面に出現する敵を全滅させること。だけどコズモ軍団もそう簡単にはやられない。

そこでパワーアップが君を助けてくれる。その名も「ハイパーウイング」。単発の自機の弾が当たり判定の大きい2連装の弾になる。

●2人同時がおもしろい!

この手の2人同時プレイというと同線上に自機が並ぶのがありがちだけどコズモギャラクシアンは違う。下が1Pプレイヤー(後衛)、上が2Pプレイヤー(前衛)で上下に分かれてのプレイとなるのだ。アイテムも2P同時ならではのおもしろいものもあるので1Pプレイだけにはまっていてはいけない。

また、2Pプレイのときは残機が共通となり、1Pプレイよりも1機サービスされる。2人の協力がポイントになるのだ!

●アイテムもコミカル!!

アイテムはショーの段階では8種類あり、うち2つは2Pプレイ専用となっていた。

※2Pプレイ専用アイテム

○シールド:敵の攻撃に1発だけ耐える

○トルネード:巨大な竜巻を巻き起こし、敵を吹き飛ばす。

○びっくり箱:敵がびっくりして動きを止める。

○スパイダーネット:一定時間、敵の動きを遅くする。

○バラージショット:速度は遅いが敵に当たると誘爆する宇宙機雷が撃てる。

○スペシャルフラッグ:マイシップが1機増える。

○チェンジ:1Pと2Pの位置を入れ換える。(※)

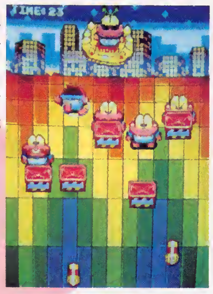
○ストックショット:前衛に弾を撃ち込み一気に炸裂させる。(※)

(アイテム名は開発中のものです。)

アイテムはまだまだ増えるとのこと。さらに今回は参考出展なので細かい設定がされてなかった。しかし、十分おもしろい作品なので発売が待ちどおしい!!(水島屋T・J)

グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	2
総合	3


ひたすら撃つだけ。簡単だね。


コンテナを守れ。ボーナス面だ。

ひとこと言っておくが、君の任務は非常に大切だ…

タンクフォース

©(株)ナムコ

なぜか懐かしさがただようグラフィックに君は何を想うのか…戦略的知性派タフガイはやるしかない。

タンクバタリアン・バトルシティのバージョンアップ版ともいえるのがこれ。

大きく変わった点は、4人同時プレイが可能なこと。会場では、コンパネが大きく横に一直線なので特に操作しにくいといったことはなかった。

そして、アイテムが大幅に増えたこと。4方向ショットや貫通弾や空爆などいろいろある。

多人数プレイのときに面ごとに得点を競い、トップの人は階級&パワーがアップ。司令部を壊されるとゲームオーバーというのは同じだ。


このリアリズム。


知性をつかって戦略をねろう。

グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3

人間が機械に勝つためには、善良さを捨てる必要がある…は、はえ~

ポラックス POLLUX

©NTC/アトラス

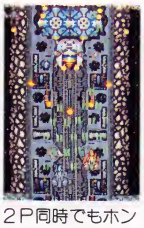
どんな人にも戦うときがくるように、悪魔を味方にするときもあるのだ。

オーソドックスな縦シューかと思ったら…

プレイしてみると気づくのは、自機のスピードがかなり速いことだ。その上ガンガンスピードアップが出るから、初めはとまどってしまうだろう。だが、しかし、スピードは全部取ってしまったほうがラク。問題は気合ですよ!

「ポラックス」の特徴は、敵の弾を誘導する奴(現段階ではこれしかいいようがない)が出現することだ。こいつをうまく利用するのがコツだ!

グラフィック	3
操作性	4
ゲーム性	3
総合	3


2P同時でもホント!あなどれない。


この四角い奴は実は超カタイのだ!


この顔の表情はなかなかイカスね。

期待がかかっているだけあって、大勢の人が詰めかけたブースの1つである。


銃の重さがいい味出してるマッドドッグマックリー。



コナミ

今回のショーで一番の目玉といえば、コナミのゼクセクス。第1展示場に入って、真っ先にコナミのブースに向かう姿がめだった。コナミの横シューとなれば、いやでも期待がふくらむというもの。あと、昔のゲームが4P同時のシステムで出展されていた。


大きなモニターでゼクセクスのデモを流していた。

脳天直撃変態グラフィックで狂い咲け!以上。

ハチャメチャファイター

HACHA-MECHA FIGHTHR

勉学、勤労に日々の大半を費やし、がんじがらめの毎日を過ごしている君、もう今日からはウルトラライトフットワークでストリートをスキップせざるをえないぞ！

何といいましょうか、実に変てこりんな横シューなんですよ、これが。

主人公は、戦闘機に乗ったかわうそ（1P）とつちぶた（2P）です。機体から足としっぽがはみ出してるのがマヌケでかわいいっスね。くっついてくるオプション（4つまでつく）もクソかわいいっスから、見た瞬間にキャーキャーとさわぎまくる女の子たちが目に浮かびますねえ。

「びっぐ」という技がありまして、まあボンバーみたいなものです。どういったものかというと、とりあえず自機がでかくなりまして無敵になるのです。某パ〇ディウスの緑ベル効果を連想していただけると紹介する僕も助かります。

しかも弾も撃てます。びっぐ状態のときは、でかいマンボウ（2Pは大根）がショットとして飛び出すので、見た瞬間にニヤリとほくそ笑んでもよろしいかと思います。

敵もまた実にふざけた軍団で、イチゴパンツを干してる唐草迷彩の戦闘機や、おさるの大型列車砲が自慢気に登場します。かっこいいです。

ここまで読んで、「ふ〜ん」と納得した君、あえてひと言いっておこう。はっきりいって君の想像の8倍くらい意表をついているぞ！（古葉一郎）

グラフィック	5
操作性	4
ゲーム性	4
総　合	4




こ、このまぬけな船は何を意味するのか？謎である。


キテレツな形相をしたザコ軍団。飛んできてもあまり怖くないぞ。


背景の投げやりな太陽がこのゲームのすべてを語っている。


びっぐになるとこうなるの図。しかし、弾がデカくないか？

鉄骨シューティング 鋼鉄は熱いうちに打て!

鋼鉄要塞シュトラール

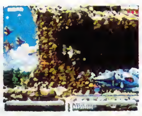
STRAHL

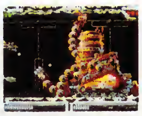
横スクロールのシューティングゲーム。

ショットボタンでノーマルショット、ボムボタンで5種類のボムを使いわける。また、ショットボタンを押しつつボムボタンで、サブバルカンを回転させる。メインショットが5種類、サブバルカンも5種。

どっちかというと前に出たムスタングと感覚が似ている。

最後にスゴイストーリーを。「怒濤の如き不況の波。労働者たちの暴動！マッドサイエンティスト"ゲーベン＝フンケルン"は、この機に乗じて世界征服に着手。ゲーゲーベンは労働者たちを抱き込み秘密結社「アイゼルン・ガイスト（鉄の亡霊団）」を結成した。





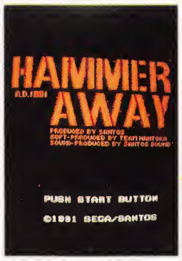


グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	3
総　合	3

おやっ〜、久しぶりの対空・対地撃ち分けシューティングじゃないですか！

ハンマーウェイ

HAMMER AWAY



タイトル画面。シンプルでぇ。


なぜか懐かしいグラフィック。



さあ、休息を終えて戦いに…。

グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	2
総　合	3

ジャレコ

ついにクレーンマシンに進出!!ぶたさんぬいぐるみをひっさげてブースのほとんどはエレメカ関係。ビデオゲームはないのかなー?と思ったらありました。ひかえめながらやっぱりありました。新作大型筐体ものが出てるのを期待していたんですが。


テーブル筐体があったのはジャレコだけだった。



おや、娘さん1人でさびしくないのかい?


おーっ。これはパロの人形。やっぱタコがいいっすね。


明るいブースで、元気に応対する受付嬢。

どいつもこいつも
暴れ！暴れ!!
格闘ゲームのオンパレード

ACTION アクション



強烈なインパクトを引っさげて登場！

キャプテンアメリカ AND THE アベンジャーズ



グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	4
総　合	3

このセンスには泣かされる。誰でも気がるに手をつけられるので万人におススメだ！

デコがまたもや〝妙〟なゲームを出すぞ。その名も「キャプテンアメリカANDジ・アベンジャーズ」！

何が妙なのかといえば、もちろんデコ特有（？）のあのノリ。ゲームプレイ中に度々出てくる中ボス風の敵とのやりとりや、笑ってくれと言わんばかりのマイキャラ＆敵キャラの登場シーンの演出など、まさに〝デコ〟ならではだ。



解説そしてストーリー

ところで「キャプテン・アメリカ」。聞きなれない名前だなあ、という人も多いかもしれない。

ウン10年ほど前にアメリカで大活躍したコミックヒーロー。いわゆる「アメ・コミ」のヒーローなのだ。そして仲間として選択可能な他の3人のヒーローたちもやはり同じアメ・コミのヒーローという経歴を持つ。

そんな彼らのことを人は「アベンジャーズ」と呼ぶのだ。で、世の中にはそういったヒーローを妬む奴が必ずいるものだ。

「レッドスカル」。彼は正にその典型例で、同じくアベンジャーズを憎んでいる悪人たちの力を結集させ、世界を征服しようとたくらんでいるのだ。

はたしてアベンジャーズは悪の野望を打ち破ることができるのだろうか!?

操作は8方向レバーに攻撃・ジャンプボタンとオーソドックスになっている。



キャラクターの動きのよさは天下一品。気持ちがいいぞ。

味のあるゲームだ

プレイヤーはコイン投入後、4人の中から使用キャラを選ぶ。鎧スーツに身を包んだアイアンマン、鷹のような目を持つホークアイ、アンドロイドのウィジョンそしてキャプテンアメリカ。

どのキャラもくせがあって非常に味のあるゲームとなっている。



なつかしのヒーローたちが今、よみがえる。





すっかりセガのトレードマークになったソニック。



かなり広いスペースをとっていたセガ。余裕が見える。

セガ

今回のセガは、大型、テーブル型共に元気がなかった。

いつものように数種類のゲームを出展していたが、スパイダーマン以外はどれも小粒。ただ、大型に関しては根強い人気があり、好評を博していた。

今回、キャラクターゲームと呼ばれるものはほとんど格闘ゲームだった。しかも、ファイナルファイトとほとんどかわらないと感じられてしまうものが多く、それが残念だった。Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ、2つのボタン同時で必殺技。近づいて投げ。少しは違うアイデアも盛りこんでほしい。そうでないとF・Fを抜くことはできないだろう。

キャラクターゲームといえば、ほかに真横から見た奥行きのないゲームというジャンルがあるが、今回はコナミのサンセットライダーくらいだった。このジャンルのゲームも絶対面白いゲームが作れるはず。今後はこっちを期待したい。

ブロック崩しが2つ出展されていたのも特徴だろう。パズルゲームが実はブームではなかったことに各社が気づき（実はテトリス自体がブームだった）、パズルゲームはほとんどなかった。スポーツ、クイズなどいろいろなジャンルに挑戦してほしいと感じている。

キャプテンアメリカ（DECO）/サンセットライダーズ（コナミ）/ドラゴンズレアII（コナミ）/デビルショック（ナグザット）/ウルフファング（DECO）/スパイダーマン（セガ）/セルフィーナ（イーストテテノロジー）/プリルラ（タイトー）/64番街（ジャレコ）/ライオットシティ（ウエストン/セガ）/タンブルポップ（DECO）

奴らのドテッ腹に風穴を開けろ!!

サンセットライダーズ

©KONAMI 1991

古き良き時代の西部劇って感じかな？

▼俺たちの銃は、口ほどにものを言うぜ

コナミの西部劇アクションゲームは4人の個性的なプレイヤーを操作する「サンセットライダーズ」酒場の娘を助け、多額の賞金が懸けられたサー・リチャードローズの屋敷へと向かう。

操作系統は8方向レバーとシュートボタン、ジャンプボタン。攻撃できる範囲は8方向にがっちり決められているが特にやりにくいということはない。また、レバー上、下とジャンプボタンの組み合わせでロープにぶら下がったり家から降りたりできる。

▼アイテムを大切に！

アイテムは3つ、連射、2丁銃、そしてアイテムマンの持ってくる皮袋の得点アイテムだ。連射はその名の通り連射力が上がり、2丁銃は両手に銃を持つことができ幅広い攻撃ができる。

4人のハチャメチャぶりをじっくり楽しんでくれ!!

（水島屋T・J）

グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3



この迫力を見よ。全編をとおしてシブさがただよう。


男はやっぱり西部劇だよね。君も今日からガンマンだ！


ダテに銃をふりまわしてるワケじゃないぜ。男は一番強い男だ。



どうだ！今までこんなシーンのあるゲームがあったか？

アニメファンなら絶対だ!

ドラゴンズレアII

©コナミ／リーランド

レーザーディスクの名作が復活

1983年に出てレーザーディスクゲームブームのはしりとなったドラゴンズレアの続編だ。

かなり昔のゲームなので、ゲームのシステムを説明すると、アニメーションの画面があってそれを見ているとフラッシュするときがある。それを見てレバーをフラッシュした方向へ動かすと先に進めるといったものである。剣が光ったときはボタンを押す。操作は4方向レバーにボタンが1個というわけだ。

また、ゲームの途中で2つフラッシュするところがあるのだが、そういうところはたいてい重要なアイテムがある。これらを取るか取らないかで先の展開が変わってきそうだ（未確認）。

前作と比較すると、アイテムなどによってストーリーが変化するようなのでゲームに幅が出てきてるのだが、話が一本道なので個人的には少しつまらないと思う。やはり、いきなり出てくるシーンに対応するのがおもしろいのだ。


8年前の感動が今、よみがえる。

グラフィック	4
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3



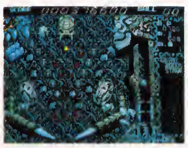
アニメーションの質には定評がある。こいつは必見だ。


この早い動きに、ついてこれるか？

デビルショック

10月10日に発売されたメガドライブの「デビルクラッシュMD」がそのままアーケードに登場（あくまで参考出展）。グラフィックは鬼だぞ!!

グラフィック	5
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3


ひぇ～おぞましい。しかしいいんだ。これが。

タイトー

ブースに入って目を引くのは、やはりD^3-BOS。今回はソフトが増えていることもあって大好評。そのほかにもとにかく出展機種が多くて、ビデオゲーム以外もなかなか充実していた。ゆうゆが登場したときは超パニックだった。


あっ、シンプソンズがタイトーにも。イカす～。


あっ、ダライアスⅢだ！カッコウソ。


コンパクトタイプはカワイイねえ～D^3-BOS。


ブースにも風格が。さすがに違いを感じるなあ。

データイースト

ピンボールファンのお目あ

あの"空牙"の続編だ!

ウルフファング

©データイースト

縦から横へと変わり、"よけ"の要素よりも戦略性を前面に押しだした内容に。発売が待たれる!

早くも空牙の続編が登場。続編といっても、基本的なゲームシステムが全く違うため、新鮮味を持ってプレイに臨むことができる。

▼バリエーションは実に60種以上!

操作方法などはいたってスタンダード。8方向レバー+ショットボタン+スペシャルウェポンボタン+ジャンプボタンだ。このスペシャルウェポンは前作のロールバレル(無敵)に相当するものだが、何と自機のタイプによって種類が4種以上。

攻撃方法やジャンプ力、移動力、当たり判定なども自機のタイプによって異なり、すべて合計すると60種以上の自機が存在することになる。プレイヤーはゲームスタート時に、胴、腕、脚の3つのパーツを好きに組み合わせて、自分にあった自機をデザインできるというわけだ。

アイテムは前作とほぼ同じ。武器選択を撃ち続けると爆発してボンバーになる、などの変化も見受けられる。

まだまだ未完成ながらも、期待されるデコの注目作だ。



あの空牙も続編では横スクロールに。



グラフィックもいい味出してるね。

グラフィック	3
操作性	2
ゲーム性	4
総合	3

アメリカン・ヒーローが活躍

スパイダーマン

システム32を使ったゲーム。アメリカで人気(世界的にかな)のあるキャラクター、スパイダーマンが主人公のゲームだ。

スパイダーマンのほかにも3キャラあり、プレイ時、スパイダーマンを含めた4人の中からマイキャラを選びプレイすることになる。

さて、キャラクターゲームによるシステム32は初めてなので、どのあたりでその力がうかがえるのかと思っていたら、「ビッグ」と「ワイド」という視点が近いか遠いかという2モードのあたりで見ることができた。

「ビッグ」のモードでは、キャラクターが大きくなり、狭い空間でビシバシと悪を倒していく。格闘ものって感じ。

「ワイド」のモードでは、キャラクターは小さくなり、飛び道具が使えるようになり、いわゆるキャラクターゲームって感じになる。

「ビッグ」のモードでのキャラクターの動きがキビキビしていたのが印象に残った。

(ずるずる)



立ちはだかる敵たち!これらを倒して、世界に平和を!



やーっ!!手の先からは電撃が!ホークアイは投げ技で!!

グラフィック	4
操作性	3
ゲーム性	4
総合	4

母の胎内に戻った気分

セルフィーナ

©イーストテクノロジー

もう一度、ゆりかごに乗って歌いたい…

▼健気(けなげ)なゲーム

ローラートロンのブースのなかでひっそりとたたずんでいたゲームがありました。見ると、プレイしている人の表情も何やら満足気で楽しそうです。このゲームには人をなごませる要素があるのでしょうか。インストラクションカードを見ると、意表を突いて、「イーストテクノロジー」と書いてあるではありませんか。

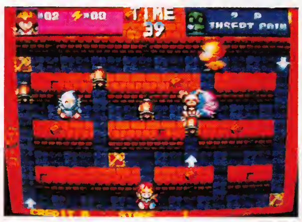
▼私、今日から旅に出ます

敵(モンスター)を箱にとじこめ、その箱を鍵の上において、コインを集めるのが、基本ルール。4方向レバーでプレイヤーの移動と箱を投げる方向を決めます。Aボタンでショット(気絶させる)をし、Bボタンでサンダー(まわりの敵を気絶させる)をつかいます。操作をマスターしたら、モンスターにうばわれた財宝を取り返しに大冒険に出発するのだ!

(鹿夫)



これがタイトル画面。けっこうキレイだよね。



これはもうハマるしかないでしょ。

グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3

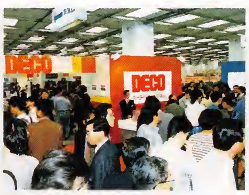
てブース#1のデコ。バットマンとTMNTの2本立てで今年もピンボーラーの熱いシェイクが見られました。参考出展のウルフファングにメカ好きな人のチェックがバシバシ入ります。



あの〜、もし、よろしければ、その〜、なんか〜〜。



王者の風格、デコピンだ。まぶしいなあ〜。



すごいね！このデコレーション。

テクモ

ビデオゲーム以外のほうに力が注がれているような感じがした(?)テクモブース。それでもサンダードラゴンは



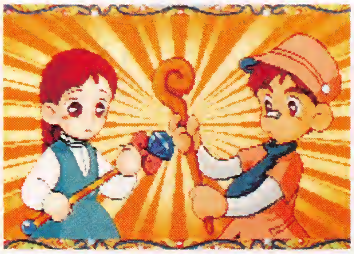
なかなかだだっ広いのだ。このブースは。

カワイくってキレてる
ファンタスティック・アクション

プリルラ

Pu-Li-Ru-La

©タイトー



タイトーからは、グラフィックがなんともキレイでかわいい「プリルラ」。盗まれた時間のネジを取り戻すため、魔法の杖を手に冒険の旅に出た男の子と女の子の物語だ。

ゲームはオーソドックスなキャラクターアクションなのだけど、と・に・か・く絵がキレイ!!まさに、絵本のようであります。かわいいばかりではなく、後半のほうではとってもシュールでブチ切れたキャラや風景が観る者をして妖しい世界へとイザナッてくれるのです。

今回もまた、その手の世界が好きな人には超おすすめのゲームなのであります。

グラフィック	5
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3

次号でおーっきく写真をのっけるぞい!!　（栗原）



魔法のネジが盗られたら、町の時間がとまってしまうぞ!!右の人形が黒幕だ。



氷は流行りの半透明です。影にも注目。こんなところで寝てるとカゼをひきます。



魔法の一つ、「ペップルプルの紫おやじ乱舞の術」。背景がアヤしい。

投げてまとめてなぐるだけ!

ライオットシティ

©ウエストン

格闘ゲームの定番、8方向レバー、攻撃ボタン（連続して当てると連携技になる）、ジャンプボタンで操作する。

A+Bボタンで必殺技。敵に重なり、攻撃ボタンを押すと投げることができる。

全5面で、あらゆる街を戦い抜ける。

投げるとき、他のゲームと違い無敵ではないので、敵から離れていないといけない。

開発はウエストン、システム16のボードを使って出展されていた。





グラフィック	2
操作性	3
ゲーム性	2
総合	2

この街には闘いしかない!

64番街

64th STREET

©ジャレコ

横画面、右へスクロールするストリートファイトもののアクションゲーム。

サイドビューで奥行きのあるもので、けっこうキャラクターが大きいので迫力はある。

スクロールは、任意でさせることができるので、一気に進まずに少しずつ進み、敵を出現させないようにすることが可能だ。

ゲームの展開としては、どんどん進みながらプレイすると、敵がもうじゃうじゃ出てくるので見ごたえもするが、ゲームのコツをつかむと一転、すごく地味な展開になるのがつらいところですね。



グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	2
総合	2

敵を吸い込み巻き込んで壮快!

タンブルポップ

TUMBLE POP

©データイースト

ごぶさたしていた固定画面のバリバリ面クリアタイプのアクションゲーム。

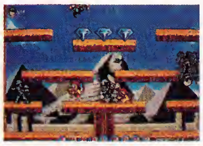
Aボタンで敵を吸い込み、ボタンを離して吸い込んだ敵を吐き出し、他の敵を巻き込んで倒す。Bボタンはジャンプで、レバーを下に入れながらだと降りることもできる。

敵は何匹でも吸い込むことができるが、一定時間吸い込んだままにしておくと背中のタンクの中から敵が出てきてしまい、ミスとなるので注意が必要。

アイテムは8種類

○パワーアップ：吸い込みビームが長くなる
○スピードアップ：移動速度が速くなる
○バリア：一定時間無敵
○プラズマガン：ビームを当てるだけで敵を倒せる
○全滅アイテム：ハイパー掃除機が出現して画面上の敵をすべて吸い込む
○1UP：1機プレゼント！
○アルファベット：TUMBLEPOPの文字を集めるとボーナスステージに行ける
○得点アイテム：得点アップ

（水島屋T・J）





グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3

連射装置がついていたこともあって人が並ぶ並ぶ。WWFは異人さんに大ウケであった。インターナショナルなゲームはいいなあ。



にぎわってまんな！

ナムコ



第２展示場に入ってすぐこのありさま。



DS−5000を真険に見入る人々。ゲームではない。



こんな変った形の筐体が見られるのもショーならでは。

毎回、そこそこの人気を保っているナムコ。しかし、そこにあったのは「ギャラクシアン」「タンクバタリアン」「セビウス」。昔なつかしい作品の進化版が並んでいたのだ

'91 AMショー ガンシューティング

タラタラしてんじゃねーぞ! トリガーを引けよっ、ったく

GUN SHOOTING ガン・シューティング

今回のショーで出展されていたのは、スティールガンナー2（ナムコ）、ターミネーター2（ミッドウェイ／タイトー）、マッドドッグマックリー（カプコン）の3種。例年、ガンシューティングは出展数が少ないが、今回も少なめ。

マッドドックマックリーは他の2機種とは趣きが違うので、ここでは触れないが、一番人気はスティールガンナー2だった、前作とまったく同じシステムなので、前作を超える演出が期待される。ストーリー性をこれからどう盛り上げるかですべてが決まるといえそう。あとは前作がヒットした理由のひとつに、ひかえめの難易度というのがあった。まだショーバージョンなので何ともいえないが、現段階で1P時の難しさはちょっと…。ターミネーター2は映画を知らないときびしい。ジョンコナーをバリバリ撃ってる人もいたし。面クリア時のデモは映画そのもの。あの美しい画面は必見。

スティールガンナー2（ナムコ）／ターミネーター2（ミッドウェイ）

またまた2人が大暴れ!!
スティールガンナー2
STEEL GUNNER 2

前回のテロリスト事件に続いて、2人が解決する事件は？

©ナムコ

▼▼早くも登場、パート2

演出の良さで評判の高かったスティールガンナーのパート2だ。基本的な操作、ゲームのシステムはパート1とまったく同じなので、シナリオ2と考えてもらえばいい。

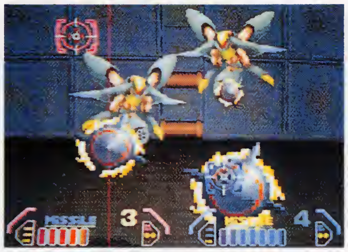
スティールガンナーを知らない人のために説明しておくと、他のガンシューティングにありがちであった、銃の弾切れというのがない。これにより、撃ちまくりの爽快感というものが味わえる。

銃のトリガーを引くと、この無制限弾を撃てるほか、左手の親指で押せば撃てる弾は



中央にいるのが1面ボス。

いわゆるボンバー。これを撃つと画面内の弾を一掃できるほか、敵すべてにダメージを与えることができる。ただし、



倒した敵によりコースが分岐することも…

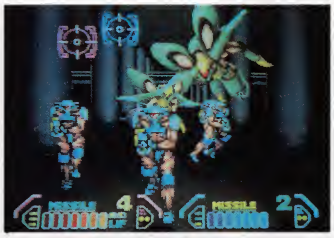


水道管を撃ち破り燃え盛る炎を鎮めろ！

こっちのほうは弾数制限あり。ライフ制で面クリアすると、一定のボンバーとライフを回復するが、これは、前の面の成績（何機破壊したか、命中率などのヒットレートによる）によって上下する。

今回のバージョンは途中までで、強制ゲームオーバーでした。前作にも増した演出を期待しつつ、今回はここまで。

グラフィック	4
操作性	4
ゲーム性	3
総合	4



バルカンを撃つ敵を最優先で倒そう。



2人同時なら多少は楽でしょう。

映画の興奮をガンシューティングで再現
ターミネーター2
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

©ミッドウェイ



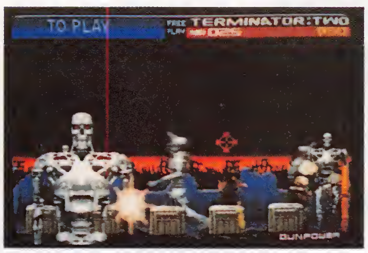
これが筐体。タイトーから一台だけ出展。

グラフィック	5
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3

映画「ターミネーター2」のビデオゲームが早くも登場。

ゲームシステムは3D視点のガンシューティング。2人同時プレイ可能。グラフィックも海外ゲーム特有のノリがあり、かなりきれいだ。

ただ、映画の内容を把握してないと、敵と味方の区別がつきにくい所が少々つらいかもしれない。



まるで取り込み画像のようなサイバーダイン。

が、そこそこのクオリティーに仕上っているところが、さすがナムコと言えるだろう。

ぬいぐるみ王国!! バンプレスト

UFOキャッチャラーの絶大な支持をうけている版権ぬいぐるみの新作、そしてカードダスの新作（きんぎょ注意報!!）にその手ファンの熱い視線が!!数台おいてあったSDガンダムのビデオゲームにも、ガンダム世代のゲーマーがむらがっていました。



これがバンプレストのブースだ。

俺は俺の好きなようにする UPL



どうぞ、お試し（?）になってみてください！

第3展示場という離れた場所にありながら、アーケード野郎をしっかり引きつけていたUPLのブース。他のメーカーの方向性なんて無関係、

五感を超える大迫力！質の高さは一級品

大型 COCKPIT

昨年はコンセプトマシンみたいなところが多かったが、1年たって開発もすすみ、さらにレベルの高い大型ものが出始めてきた。
ナムコは、新しい試みとして他分野の会社との共同開発で、より本物に近いドライブシミュレータを開発。ゲーム業界も新しい世界へ入ったようだ（P129参照）
セガは、今まで培ってきたセガ流ドライブゲームの最高峰としてシステム32にてF1エキゾーストノートを発表。
タイトーは、昨年発表したD3BOSがシェイプアップされ、専用のソフトが組込まれ登場。ソフトもいくつかあるようだ。
台数が少ないということもあったのでプレイするのに並ぶのが普通になったけど、この辺はゲーセンでも同じだね。今年もまあまあの出来だったのではないでしょうか。

ソルバルウ（ナムコ）／F－1エキゾーストノート（セガ）／スティールタロンズ（アタリ／セガ）／パワーホイールズ（タイトー）／レールチェイス（セガ）

8年間の時を超え、ここに復活、真ゼビウス伝説

ソルバルウ

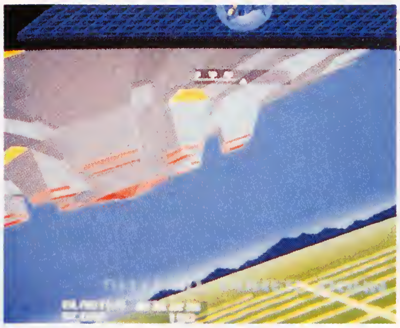

これが筐体だ！

大好評スターブレードに続くナムコのポリゴンシステム作品、ソルバルウが出展された。大型で乗り込み式の体感タイプが1台、スターブレードのようなコックピットタイプが2台あったが、どちらも順番待ちの人が絶えず、人気の高さを示していた。
ゲームのほうは、あのゼビウスの自機ソルバルウに乗り込み、ゼビウスそのままの空中戦を演じる3Dシューティングだ。
自機の武器は、もちろんザッパー（対空中）とブラスター（対地上）。敵の攻撃を受けるとシールドが減っていきシールドがなくなってから被弾するとゲームオーバー。
敵キャラもほとんどがゼビウスに登場したもので、なつかしいのひと言につきる。トーロイドやタルケン、忘れちゃいけないソルも出るぞ。BGMまでそのままで、ゼビウスの世界をこよなく愛した熱烈なファンにとってはもう涙ものだ。
ゲーム性の点では、スターブレードと根本的に異なるのが、照準だけでなく、自機本体もある程度操作できるということ。これにより、敵弾を撃つだけでなく、よけられるようにもなった。
ゼビウスのパイロット気分が存分に味わえるソルバルウ。ゼビウスを知らない人でも要チェックだ。

グラフィック	5
操作性	4
ゲーム性	3
総合	4


地上からの弾に気をつけろ。


橋げたにだけはぶつかるな！


3Dのボスは大迫力だ！


この広い空間を自由自在に飛びまわれるのだ。

私たちは私たちです、という強い主張が感じられて非常に心強いものがあったのだ。いぶし銀のような奴を頼まあ。

ローラートロン

開発部門にイーストテクノロジーを持つローラートロン。ディストリビューターとしても有名で、色々なゲームが出展されていた。上のコーナーにはないが、アルユメ、ダイナックスの作品もあった。こういうところがショーのダイゴミだ。



チェックを忘れがちだが、以外に目玉商品がある。

今回のショーでは、ここ数年間の流行だった筐体の特殊・大型化の流れが一時ストップして、ミニ筐体などが台頭しはじめた。そのせいか、ビデオゲームの数が多く、華やかで満足のいくショーになったと思う。コナミが巨大なプロジェクターを用意したり、カプコンがモニターを見やすくするためにブース内の照明を落としたり、という細かい配慮もうれしかった。

熱いレーシングスピリットが高なる
F-1エキゾーストノート

©セガ

今回もセガからドライブゲームものが出展されていました。その名も「F-1エキゾーストノート」。

そのタイトルからもわかるように、マシンの後ろからという視点で展開されるドライブゲームなのだ。ちょっと時代がもどったような気がするけど…。

しかしその辺は、システム32という強力なハードの使用により、よりリアルなビジュアルを表現している。

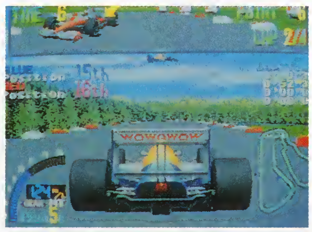
よりリアルなドライブゲームになったためか、今でも人気の高い「スーパーモナコGP」を比べるとかなりスピードがないような気がしてならない。まあ実際はこんなもんだと思うが。

操作系は、「スーパーモナコGP」と同じもので、ステアリングの根元に、羽根のようなものが付いていて、これでシフトチェンジするもの。もうプレイヤーにもおなじみのものだ。特にわからない要素はないだろう。

今のところF-1はまだブームが続いているので、出れば人気がでるだろう。でもショーのモデルでは、ハンドルの反応がよすぎて操作が難しかったのが残念。

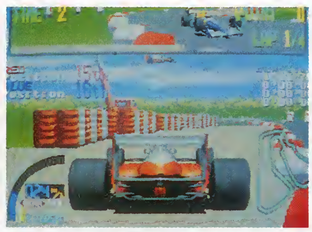
エアドライブ方法のハンドルだといい味がでるのでは。

まあ通信だし、F-1だし、絵はきれいだから、一般には申し分ない出来でしょう。



自車の後ろ姿を見ながら走るタイプだ。

グラフィック	4
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3



サンドにハマるマクラーレン。



上の写真の後方を走る車から見ると…。

エキサイティング・コンバット・アクション
スティールタロンズ

© Atari Games

アメリカのゲーム会社、アタリゲームズ社製造元のゲーム「スティールタロンズ」。

このゲームがセガより参考出展という形で出展されていた。

ゲーム自体は、もうすでにアタリでできあがっているので、開発途中の参考出展ではなかったようだ。

さてゲーム本体についてだが、ゲーム内容は、戦闘ヘリもののシミュレーション。

筐体は、プレイヤーが乗り込むもの。

シミュレーションものだけあって対地、対空用攻撃ボタンのついた操縦桿と、足もとに姿勢制御（左右に傾くもの）等でプレイをする。

画面は、自機を斜め後方から見おろしたもので、その前方には地形や敵などを見ることができるもの。

絵は、アタリではもうあたり前のポリゴンを使ったもの。少し地味（色や、ゲームの展開）な感じがするのが気になった。

大型筐体ではあるが、このゲーム、2P同時も可能。

1つの画で2Pでなく、1Pプレイも単独でできるよう2個モニターがついている。

2P同時プレイとは、単に協力して敵を撃破していくものだ。

またズームボタンにより視点を変えたりなどゲームに面白みをもたせていた。



おーっ。敵の戦車を発見！



海外ゲームの筐体はセンスが違う。



低空飛行により、迫力のあるシーンが展開する。おっ前方にヘリが。

グラフィック	4
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3

レールチェイス

©セガ

すでにゲームセンターにお目見えしているレールチェイスだが、セガブースに一列にずらりと並べられた筐体は、なかなかの壮観だった。

詳しいゲームの紹介は11月号を参照してほしい。

ジェットコースター感覚のスピード感あるグラフィックといい、マジカルベンチシートの体感システムといい、いかにも3D体感ゲームを作り続けてきたセガの作品て感じだね。



ジェットコースターの迫力！もう体験した？

パワーホイールズ

©タイトー

初級、中級、上級、そして破壊モードの4つのコースをもった、モンスタートラックをコントロールするゲーム。

ドライブものというとミリ単位の調整がありそうだが、このゲームは爆走もの！

そんなものはなーい!!

このあたりが一般客にウケるポイントになるだろう。



すでに発売済みのゲームでもこの人気！ガンガンぶつけ合う快感！

会場のみなさま㊙生の声

アンケートに答えていただいた方々のコメントです。ご協力ありがとうございました。

混んでゲームを見て回れない（23歳・男・オペレーター）

コナミのバニーさんはよかった（21歳・男・プレーヤー）

キャプテンコマンドーといいキンドラといいアップライトタイプのゲームが最近のカプコンのウリなのだろうか（23歳・男・プレーヤー）

タダでゲームがやりまくれるとは思わなかた（19歳・女・プレーヤー）

日物などのメーカーもきっと出展してほしい（メーカー・24歳・男）

4人用のゲームが目立ちパズルゲームが少なかった（プレーヤー・20歳・男）

AOUのほうが広くてかった（24歳・オペレーター・女）

ラスタースクロールとかを無理矢理使っている」みたいな気がした（プレーヤー・30歳・男）

想像をこえるゲームがなかった（広告代理店・29歳・男）

いつもながらスペースが狭く、暑い（メーカー・35歳・男）

ワテもう呆れてもうたわ（40歳・ディストリビューター・男）

SNKのコンパニオンの人はたぶん芸能人だと思うんですが…（マスコミ・23歳・男）

コンティニューしまくるやつが多い（オペレーター・男・20歳）

変なシューティングが妙に多かった（オペレーター・19歳・男）

ストIIで外人さんと外戦できてよかった（プレーヤー・19歳・男）

UFOキャッチャーばんざい（プレーヤー・24歳・男）

インテリジェンスがスパークするような感じなんです

NEO-GEO NEW LINE UP

KAL

今回ショーに出展されていたNEO-GEOのニューソフトは、スラッシュラリー（カーレース）ロボアーミー（アクション）エイトマン（アクション）バカ殿様麻雀漫遊記（麻雀）でした。ではさっそく一つ一つみていきましょう。

1 スラッシュラリー

世界ラリー選手権（WRC）とパリダカ（パリ・ダカール・ラリー。最大4人同時通信プレイ可能）の2つのモードから1つを選択し、プレイ。世界ラリー選手権は、数あるラリー選手権の中から特に人気の高い5レースをできる限り再現とのこと。チューンされた6種類のマシーンから1台を選び、雪道、砂漠、山岳路、市街地など変化に富んだコースを転戦し、ドライバーズポイントを競いあいます。

パリダカのほうは、世界ラリー選手権の6種類のマシーンに加えて、トラック、バギー、バイクなどの合計9種類のマシーンでコースタイムを競いあいます。またこのモードでは通信対戦が可能で、最大4人でプレイ可能です。

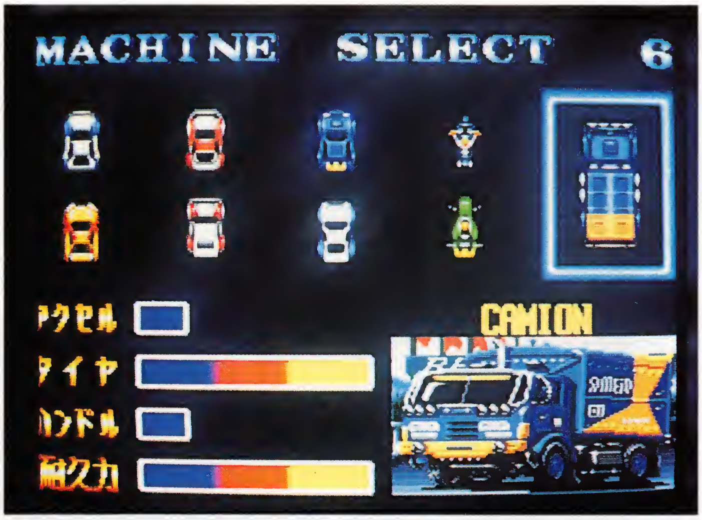


操作方法は、2方向2ボタン。**レバーを左に入れれば車が左に曲がり、右に入れれば右に曲がります。**つまり、レバーは車の向きに対応している（レバーの上は車の前方）ので、慣れるまでは若干とまどうかもしれません。

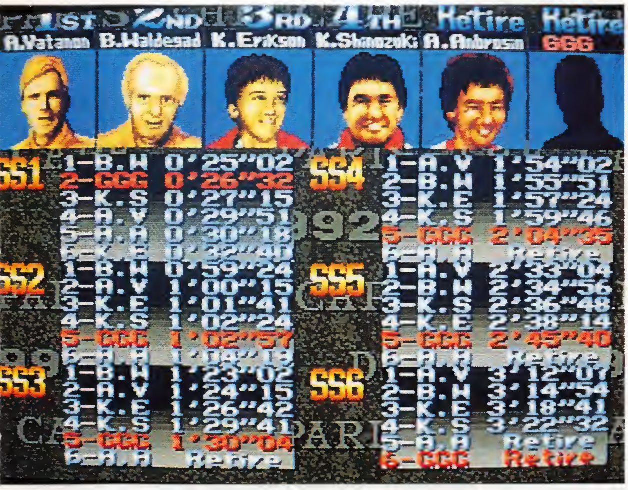
Aボタンはアクセル、Bボタンはブレーキで、他に特別な操作はいりません。

またどちらのモードでも、コース中にあるチェックポイントを制限時間内に通過することで、次のチェックポイントまでのタイムが加算されます。当然タイムが0（ゼロ）になればゲームオーバー。

私のプレイした感想としては、レバーを画面の上下左右に対応させてほしかった、ということと、レバーだと反応がよすぎて曲がりすぎる、ということの2点です。まあどちらも「慣れてしまえば…」ですが、「慣れるまえに……」ということのほうが重要だと思います。



パリ・ダカのマシンセレクト画面。



実在の人物も登場（資料より）

2 ロボアーミー

ストーリー

20XX年、軍用ロボットの創造者フロン・ジード博士と娘のフロンティアが何者かにさらわれ行方不明になった。

数カ月後、ネオ・デトロイトに見たこともない軍用ロボットの集団「ヘル・ジード」が現れ、数時間の内に都市を占領してしまった。

奴らの目的はロボットだけが住む都市「サイバーシティ」の建設。事態を重く見た国連は、彼らの野望を打ち砕くため、正規軍第64航空師団に依頼した。

君はネオ・デトロイトに送られた100台のうちの2台、マキシマとロッキーになって奴らと戦うのだ！

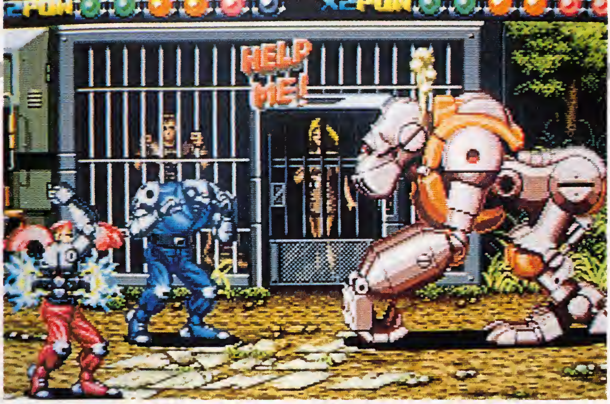
ルール 操作方法などなど

主人公の2人を繰り、全6エリアを戦いぬきます。

主人公はアイテムやその時の状態によって操作方法が変化し（といっても少しだけ）、攻撃方法も変わってきます。

普段は8方向レバーとA・B・Cボタンを使用し、Aボタンはパンチ（接近時は1Pはチョップ攻撃、2Pはペア





マスターコングにメガ・デストロイヤーを撃ち込む！



1Pマキシマがバギーに変型中。2人共パワーは今1段階。

ハッグ)。Bボタンはジャンプ、Cボタンはキック攻撃(パワーがある時はパワー攻撃)。A+Bで後方へキックをします。

サイバーボールというアイテムを取るとパワーゲージが最大3までUPし、段階によって違ったパワー攻撃をします。

他にパワーメタルというアイテムを取ることによりバギーへ変型、その間は無敵で一定時間後元に戻ります。

このゲーム、とにかくメカがカッコいいのですが、もう少しスピード感がほしかったように思われます。

3 バカ殿様

ストーリーじゃ

昔々、あるところに若殿様がおったそうじゃ。その殿様はとっても麻雀が好きで毎日毎日、家来を集めては麻雀ばかりしておった。その話が、いつしか城下まで伝わり、人々は、ここのお殿様は毎日麻雀ばかりしておる麻雀狂いの"バカ殿様"と、いうようになっておった。

そんなバカ殿様が、ある日、家臣を呼びつけてこう言ったそうじゃ。

「じいよーこの城内ではワシに麻雀で勝てるものはいなくなった。そこでじゃーワシは強い麻雀相手を探し求めて旅に出るぞよ。さっそく！支度いたせ！」

こうしてバカ殿様の麻雀の旅は始まったのじゃ。バカ殿様の麻雀漫遊の旅、どうなることやら…



ここで麻雀対局に勝てば、脱衣シーンを見ることができる。



ゲーム説明(概要)

ゲームは全6ステージ。各ステージにはボスとの対決があり、また、それぞれプレイヤーの麻雀を手助けするアイテム、また各種店舗がそろっています。

他にも、道中誘われる麻雀に勝つことで、店では買うことができないアイテムを入手できます。



やはり黄金リー4棒か…。

ごく普通の麻雀ですが、4人ゲームの麻雀を2人用にアレンジしているため、自動的に左記のルールでゲームが始まります。

●東東まわし ●振聴テンパイ、ツモあり ●ノーテンで親流れ ●裏ドラあり、カン裏あり ●ツモ平和なし ●ノーテン罰符あり(1500点) ●食い断あり ●ダブル役満なし ●後付けあり ●流し役満なし ●八連荘なし (積棒は1本300点で加算) ●七対頭は二番飛40符 ●二番飛縛りなし ●人和なし ●箱割れはゲームオーバー

以上



最後に……

エイトマンは先月号ですでに紹介ずみ。2人同時可能な横スクロールアクションです。

最近のネオジオソフトは何か落ち着いたようなソフトばかりかな…という気がします。

その中ですでに発売済みの2020年スーパーベースボールが、ハデなノリで、ブースの中でも際立っていたように思えます。

崩せ！
飛ばせ！
やっつけろ

BLOCK ブロック

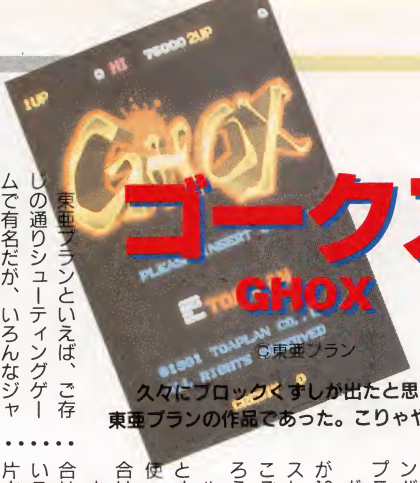
今回のショーでは、1ジャンルを作ったパズルもブームは去ったか!?という印象をうけた。唯一ブロックを使ったパズルゲームで「デブロック」が出展されていた。しかし、今のままでは操作性が悪く、初心者には手がつけられない難しさなので、改良してほしいところ。ゲーム性はいいものを持っている。

パズルに取って変わって注目するところはブロックくずしもの。こちらは2機種出展されていた。「ゴークス」は、今までのブロックくずしものと比較すると、爽快感という点で優れている。問題点は特殊コンパネに一般客がついてこれるかどうかというところ。パドルを上下に動かす要素を知らずに終わってしまうかが心配。「ブロックブロック」は、ゴークスとは対称的に、一般客にひたすら親切設計。しかし、内容が単調なのが心配。

結果的にアルカノイドを超えられそうにはないが、ひさびさにこの手のものが出るとハマる人が出そうである。

ゴークス（東亜プラン）
デブロック（アテナ）
ブロックブロック（カプコン）

ゴークス GHOX



©東亜プラン

久々にブロックくずしが出たと思ったら東亜プランの作品であった。こりゃやるしか!!

東亜プランといえば、ご存じの通りシューティングゲームで有名だが、いろんなジャンルのゲームにもチャレンジしている。

今度はブロックくずしに挑戦。それが、この「ゴークス」だ。もちろん、今までのブロックくずしとは違い、東亜プランの味付けがたっぷりされているぞ。

コンパネが特殊!!

操作は少し複雑かもしれないが、慣れればどうってことはない。

プレイヤーは、従来のパドル（ダイヤルスイッチ）に上下移動がついているもので操作する。この上下移動は、わらわらと降ってくるアイテムやボールを拾うのに役にたつ。ボタンは2つあり、1つ（内側）がボールのサーブとアイテムを取ったときのレーザー発射。もう1つ（外側）はボンバー。これがいかにも東亜プランらしい。

ボンバーは、特定のボールが16個に分裂する。ただし、ストックは1つだけなのでここぞというときに使うべきだろう。

ルールは、ボールを下に落とすとミス。ボンバーなどを使った場合もすべて落した場合はミスとなる。

また、2P同時プレイの場合はプレイヤーの色がついているボールを落とすとミス。片方は大丈夫。

アイテム

アイテムは妖精など速攻で効果のあるタイプと、まとめてそろえて初めて効果を得られる宝玉タイプに分かれる。

妖精は色によって、自機が伸びたり玉のスピードダウン、すべてのボールが2つに分裂したり、貫通弾になったりする。その他、ボンバーの補充、レーザー、得点、1UPなどがある。この中で、1UPだけは固定アイテムになっている。

宝玉は5つ同じ色を集めて初めて効果がある。また、同じ色を複数完成させるとさらなる効果を得られる。この効果は死んでもなくならない。

紫（オプション）…自機に妖精のオプションが付く。最高2つまで。

緑（エキストラボール）…最初に発射されるボールが増える。最高4つまで。

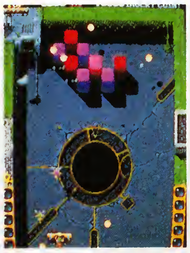
赤（マジックアロー）…敵を倒せるショット（ブロックは壊せない）が付く。最高4連射まで。

青（パワーボム）…ボンバーが貫通弾になる。さらにパワーアップすると…

黄（スペシャルボーナス）…得点になる。最初は1万、以降2万点。

また宝玉に関してはさらなる秘密がある。まあ、これはプレイヤーの方々に探してもらって…（難しくないよ）。

とにかく、最初にボールが2発発射でき、ボスキャラもいる。ルート選択もでき、さらに得点稼ぎが熱い!!ブロックくずしファン、そして東亜プランファンなら一度はやるしか!!　（やまかわ悠理）



このグラフィックはまさに東亜プランって感じだね。



これがボンバーを使った瞬間。できればボスキャラに使いたい。

グラフィック	4
操作性	4
ゲーム性	3
総合	3



これが1面のボスキャラだ。青い物体に触れると一定時間しびれる。



2面のボスキャラ。ピカピカした部分がぐるぐるまわりボールが引き寄せられる。



オプション完成の瞬間。2Pのモンゴル人が笑える。

4方向からのブロックを見切れ! デ・ブロック DE・BLOCK

©Athena

今回のショーで唯一のパズルゲームがデ・ブロック。サミー工業のブースに出展されていたが、開発はアテナ。

ルールは四方向から出現するブロックを中心に固めて、同色の外周ブロックをすべてつなげるだけ。すると、その内側のブロックが消える。そうして壁につかないように、ブロックを消しつづけるのだ。



グラフィック	3
操作性	2
ゲーム性	3
総合	3

ブロックブロック BLOCK BLOCK

©CAPCOM 1991

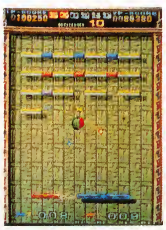
短くなっても使えるのだ！

まあ、中身は普通のブロックくずし。特徴はパドルの長さが時間がたつと短くなっていく点。これはブロックを壊して落ちてくるフルーツを取ると長くなって回復する。

また、2P同時プレイが可能で、自分の色のボールを落とすとミスする。弥七を6つ取ると1UP！







グラフィック	2
操作性	3
ゲーム性	2
総合	2

NON-CATEGORY ノンカテゴリー

見ためで判断すると、各メーカーそれぞれ奇抜なインパクトのある筐体（?）をガンガン出しているなあ、と感じる。基本的にこれらはカラダに訴えるもの、という点で共通しているようだが、唯一、セガのホログラムが違っている。ビジュアル自体を立体化する、というアイデアは極めて独創的である。中に入っているゲームのほうはまだまだ改良の余地が残されているが、今後はかなり期待できるだろう。

実車を使用！ フォーミュラシミュレーション

ホンモノのマシンを筐体として使ってしまう、すごいレースゲーム。今回は、ソフトは同社の名作スーパーモナコGPが入っていた。

ゲーム作動中は、ホース（?）を使って空気が流され、実際に走っているような感じが演出している。

筐体は当然かなり大きいので、ゲームセンターには入れにくいだろうけど。それに、筐体には靴を脱いで、乗りこむのも笑える（N・O）





ついに…、極致か…! ホログラム タイムトラベラー

©セガ

マジカル・ワールドを現実化した君は時空を超えた旅人だ！

業界初、ホログラムを使ったゲームがセガに出展された。ホログラムータイムトラベラーがそれだ。

ホログラムとは、特殊スクリーンにレーザー光線を当て立体像を写しだす投影方法だ。



ゲームの内容は、左右から襲ってくる敵を、4方向レバーとボタンで攻撃したりよけたりするというもの。ゲーム自体は今までのレーザーディスクを使ったものとあまり変わらないが、さすがはホログラムだけあって実写映象が美しい。

今度は同じシステムを使って、美しいだけでなく、ゲーム的にもより楽しめるリフトをぜひ期待したいところだ。

グラフィック	5
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3

今回はラッドモビールだ R−360

©セガ

落ちたらコワイぞ!回転地獄!!

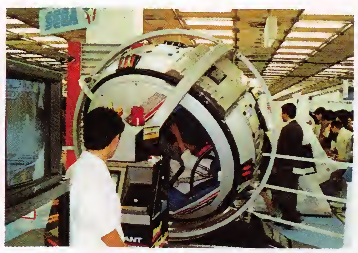
R360はもう登場して1年になる機種だ。

この1年の間に中に組込まれたソフトは、G・LOCとラッドモビール。

どちらもいいゲームだったので、R360でも申し分なしというところだ。

あとはこれ専用のソフトがでるのが楽しみですね。

グラフィック	4
操作性	3
ゲーム性	3
総合	3



こいつぁでけーや! セプティマ

©セガ

将来はこんなのが、そこらじゅうに出回るのだろーか?

ゲームセンターというよりは、遊園地に置いてありそうなジャンルのガンシューティングもの。

多人数で同じストーリーを楽しめる、これがこのゲームの売りだ。

グラフィック	—
操作性	—
ゲーム性	—
総合	—

今回のものは3分間という時間で構成されていたが、もう少し長くやりたいと思った。

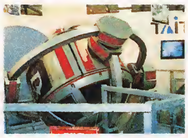


ホログラム／セプティマ／R−360／フォーミュラーSS／D³−BOS／ドリフトアウト／ギャラクシアン3／ストリートファイターII

'91 AMショー
ノンカテゴリー
ピンボール

コンパクトになって運動性アップ
D³-BOS
©タイトー

シミュレーションとしては完成度NO.1かな?



グラフィック	―
操作性	―
ゲーム性	―
総合	―

今回は新しくバージョンアップして出展されていたD³-BOS。ソフトもいままでのに加えて宇宙を舞台にしたスペースシップ・ゼロと砂浜を走るバギーに乗るローリングバギーの2つ。どれもぐるぐると回っていました。

まかせろ!コーナーリング
ドリフトアウト
©ビスコ

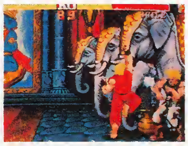
人はレースする動物であると、後世の人を語らしめるであろう。



グラフィック	3
操作性	3
ゲーム性	2
総合	2

先月号でも紹介したビスコオリジナルドライブアクションゲーム。7タイプの車種から選択し、リミットタイム内に全6戦を戦いぬく。車好きの人は車の名前を見るだけでも楽しめる。

対戦のためならどこまでもいくぜ!
ストリートファイターII
STREET FIGHTER II



グラフィック	―
操作性	―
ゲーム性	―
総合	―

今回、カプコン製ミニ筐体が出展されていた。しかし、この中に入っていたのがストIIだったばかりに、筐体は見えず、そこはストII対戦に燃えるマニアの山になった。何のためのショーなのか疑問に感じる光景だった。

ビデオだけだけどやっぱりいいね!
ギャラクシアン3
©ナムコ

これこそやっぱり大本命!



グラフィック	―
操作性	―
ゲーム性	―
総合	―

ナムコの超大型3Dシューティング、最大28人同時プレイで昨年の花博でも注目を集めたあのギャラクシアン3が今回のAMショーに…と思いきや、実はスペースの都合でビデオ上映だけになってしまった。実に残念。

PINBALL ピンボール

今回出展されたピンボールは既に発売されているものを1つ含めて5つ。例年出展されている数と比べると若干少なくなっている傾向にある。データイースト、タイトー各社には、より一層輸入数を増やしていただきたいものである。

さて、今回のショーで光っていたピンボールは2つ、データイースト販売の「バットマン」とタイトー販売、ミッドウェイ開発の「ターミネーター2」だ。両方ともアメリカ、日本、ともに大ヒットした有名な映画を題材にしたものなので映画をイメージしながらプレイを楽しめる。ある意味では初心者向きのピンボールといえるだろう。

また、問題となっているリプレイの設定だが、高いもので3千万点となっていた。以前に比べて10倍にもなっていると考えられる。今後、どう続くのか…

（水島屋T.J.）

バットマン（デコ）／T.M.N.T（デコ）／クラスオブ1812（Gottlieb）／ターミネーター2（ミッドウェイ）／ギリガンズアイランド（タイトー）

●T.M.N.T.

既に発売されたデータイーストピンボール（通称デコピン）第12弾。題材は同名の映画より。独特のスキルショットをはじめ、デコピンフィーチャーはもちろんのこと、このピンボールではランプも特徴がある。入口が2つに分かれており、ボールを左右にふり分けることができるのだ。

●BATMAN

TMNTなどにも使われているディスプレイアニメーションも見どころの一つ。フィールド中央には左右、どちらからのフリッパーでも入れられるランプがある、左上には単独フィーチャーとして目(2つ)、口に入れてボーナスを得るイベントも用意されている。

●TERMINATOR 2（ミッドウェイ）

C・C店長一押しの同名映画を題材としたピンボール。シューターがピストルのようになっておりタイミングでスキルショットが得られる。ランプは2つ、左右のフリッパーで狙え、交互に入れるだけでミリオン獲得可能。マルチボール時もフィールド右中央のヘリコプターからボールをシュートするなどの映画ファン泣かせの演出も。

タイトーからはこのほか、「クラスオブ1812」・「ギリガンズアイランド」の出展もあり。



バットマンの背後はTMNTだ。



映画ファンはやるしかない!ターミネータ2。



いぶし銀のようなギリガンズアイランド。

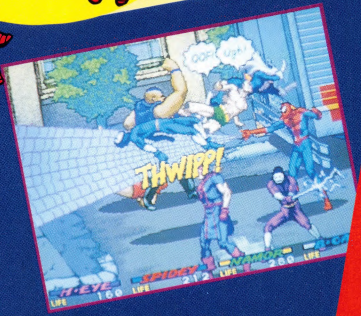




「システム32」第3弾！4人同時プレイ可能！

スパイダーマン ザ ビデオゲーム

SPIDER-MAN THE VIDEOGAME









4人のコミックヒーローがリアルアクションで大暴れ!!

胸のすく大活躍で悪を倒すコミックヒーロー。その迫力満点のアクションシーンをシステム32の定評ある画像で再現。攻撃方法の異なる4人のヒーローから好きなキャラクターが選べ、スピーディなゲーム展開でリアルなアクションを思う存分見せてくれるぞ。

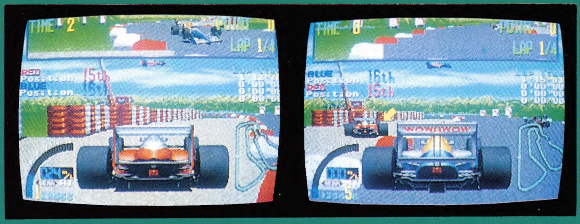
F1か、アメコミか！興奮と衝撃のバトルマッチ!!

「システム32」第4弾！通信機能搭載！

SEGA

F1エキゾーストノート デュアルキャビネット

F1 EXHAUST NOTE



高度なテクニックも再現する最速のレーシングバトル!!

熱き闘いを世界各地で展開するF1レース。その興奮の走りと、鮮烈なバトルシーンをまるごと「システム32」が再現。あたかもF1レースに参加しているかのようなリアルさを、緻密な画面と迫力のサウンドで演出している。そして通信機能が、サーキットの闘いのすべてを目の前に引き出すのだ。



比類なきBIGマシン!!





SONIC

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社	東京都大田区羽田1-2-12	電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
		電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
		電話03(3743)7433(ＡＭ施設事業本部)
		電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)
関西支店	大阪府豊中市庄内栄町5-5-14	電話 06(334)5336(代表)
博多支店	福岡県福岡市中央区白金2-5-15	電話092(522)4717(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市西区中沼町118	電話052(502)9161(代表)


CAPCOM
CPシステム
第17弾
大迫力の究極
アクションゲーム
4人同時
プレイ
CAPTAIN
COMMANDO
TM
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
5人の中から
プレイヤーを選べ
エルフ
ウイザード
ファイター
クレリック
ドワーフ


BLOCK BLOCK™
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
新
2人同時プレイの
ブロック崩しゲーム
2人同時プレイで
更におもしろくなった!
プレイに
変化をつける
アイテムも
いっぱい
CAPTAIN COMMANDO
4P専用筐体
(この筐体は開発中のものです。)
CPシステム
第16弾
3人同時
プレー可!
THE KING OF DRAGONS™
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
倒せ、レッドドラゴン!
株式会社カプコン®
本社事務所 〒540 大阪市中央区常盤町2丁目1番12号
東京支店 〒163 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
December 1991 12
No.66
平成3年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第12号通巻66号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円(本体485円)送料66円
雑誌03659-12 Printed in Japan